フットボールフレンジー

REAL SIMULATION SPORTS GAME

FOOTBALL FRENZY

★★★ はじめに ★★★

この度はネオジオＣＤ専用ソフト『フットボールフレンジー』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ゲームを始める前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、頭脳とパワーがぶつかり合うアメリカンフットボールの世界を存分にお楽しみください。

CONTENTS FOOTBALL FRENZY USER'S MANUAL

3……使用上の注意
7……アメリカンフットボールとは
8……コントローラの基本操作
10……ゲームの始め方
14……基本的なゲームの流れ
18……フォーメーション紹介
21……フォーメーションの種類
24……チーム紹介
27……「フットボールフレンジー」用語集
30……「フットボールフレンジー」勝利の手引き

使用上の注意

このディスクは、ネオジオCD専用のゲームソフトです（音楽用のCDプレイヤーでは使用しないでください）。ゲームを始める前に、以下の注意事項をよくお読みいただき、正しい使用法でお楽しみください。

ネオジオCDの取り扱いについて

ネオジオCD本体の電源をONにすると、ロゴマークが画面に表示された後で「コントロール画面」に変わります。ネオジオCDの操作は、コントローラーで「コントロール画面」のアイコン表示やコマンドを選択することによって行います。コントローラーのレバーで画面上のカーソルを動かしてコマンドを選び、Aボタンで実行してください。

コントロール画面

カーソル（ ）を移動させて、画面上のアイコンやコマンドを選択します。

FOOTBALL FRENZY

ネオジオCDの楽しみ方について

■ディスクをセットする
①ネオジオCDのカバーを開けます。
②ネオジオCDディスクをレーベル面(印刷面)を上にして置きます。
③カバーを静かにしめて、セット完了です。

■ゲームを楽しむ
ディスクをセットした後に、画面に「PUSH START BUTTON」のメッセージ表示が出たら、コントローラーのスタートボタンを押してください。

■ゲームミュージックを楽しむ
ネオジオCD専用のディスクでは、ゲームミュージックを聞くこともできます。ディスクをセットした後に、「コントロール画面」で目的にあったアイコン表示またはコマンドを選んで操作してください。なお、ネオジオCD専用のディスクには音楽以外のデータが含まれているため、一部に音の出ないトラックがあります。あらかじめご了承ください。

[ミュージック再生 標準コマンド]

▶ (PLAY)	演奏
▶▶❙ (AUTO SEARCH FF)	選曲(順送り)
❙◀◀ (AUTO SEARCH REW)	選曲(逆送り)
▶▶ (SEARCH FF)	早送り
◀◀ (SEARCH REW)	早戻し
■ (STOP)	停止
❚❚ (PAUSE)	一時停止

※ミュージック再生に関しての詳細は、ネオジオCD本体の取扱説明書をご覧ください。

ゲームデータ・バックアップについて

このゲームは、ネオジオCD本体の内蔵RAM(バックアップメモリー)を使えば、進行データを簡単にバックアップできます。ただし、内蔵RAMが初期化されていない場合は、セーブやロードは行えません。
※初期化の方法については、本体の取扱説明書をご覧ください。

■ゲームデータのセーブ方法

各クォーター終了時に「セーブ選択画面」が表示されます。レバーで「YES」を選んでAボタンを押すと、それまでの進行データを記録できます。ただし、同一ゲームのデータを複数セーブすることはできませんのでご注意ください。

■ゲームデータのロード(呼び出し)方法

ゲームデータがセーブされていれば、ゲームスタート前に「ロード選択画面」が表示されます。レバーで「YES」を選んでAボタンを押すと、前回セーブした続きから遊べます。

ゲーム途中での終了について

■「コントロール画面」への戻り方

コントローラーのA・B・Cボタンとスタートボタンを同時に押すと「コントロール画面」に戻ることができます。ディスクを交換したい時などに、この操作を行ってください。

■「タイトル画面」への戻り方

コントローラーのA・B・Cボタンとセレクトボタンを同時に押すと「タイトル画面」に戻ることができます。最初からゲームをやり直したい時などに、この操作を行ってください。

※これらの操作は、ロード中の画面（CD-ROM読み込み中）以外は常に有効です。

ディスク保管上の注意

●ディスクをキズつけないでください。ケースから出し入れする際は、特に注意が必要です。

●ディスクのレーベル面に文字を書いたり、シール等を貼ったりしないでください。読み取り面（レーベル面の反対側の光った面）にキズをつける恐れがあります。また、ディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。

●読み取り面を汚さないでください。もし汚した場合は、柔らかい布で中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。シンナーやベンジンは使わないでください。

●プレイ後は元のケースに入れて、高温・多湿の場所を避けて保管してください。

健康上の注意

ゲームを楽しくプレイして頂くために、次の事項をお守りください。また、お子様がゲームをされる時は、保護者の方がお読みになり、お子様に必ずお伝えください。

●ゲームをされる時は、健康のため1時間毎ぐらいに適度な休憩を必ずお取りください。また、極度に疲労されている時や、睡眠不足の時は体調が完全に回復してからゲームを楽しんでください。

●ゲームをされる時は部屋を明るくし、テレビからは出来るだけ離れてください。

●今までに強い光の刺激を受けた時やテレビなどを見ていた時に、一時的にでも筋肉のけいれん、意識の喪失などを経験したことのある方は、必ずゲームをされる前に医師と相談してください。万一、ゲーム中にこの様な症状が起きたり、身体に異常を感じた時はゲームを中断し、スイッチを切って医師と相談してください。

★このディスクを無断で複製すること、および賃貸業に使用することを禁じます。

★本書では、説明のために一部「ネオジオ」の画面写真を使用しております。

アメリカンフットボールとは、

①プロテクターを装着した選手が

鍛えられた俊敏な肉体を、完全に防御。激しい接触を繰り返すアメフトならではの特徴だ。

②1チーム11人の2チームで、

各チーム11名までしかフィールドに出場できないが、交替は自由。そのため攻撃、守備、キックと選手は専業化され、チーム総数は40〜50人。スタープレーヤーも数多く存在する。

③相手の行動をブロックしながら、

楕円形のボールが動き出すとフィールドのほぼ全選手が激突。一瞬も目が離せない。ボールが地面に接触するかフィールド外に出ると一旦プレイは停止する。

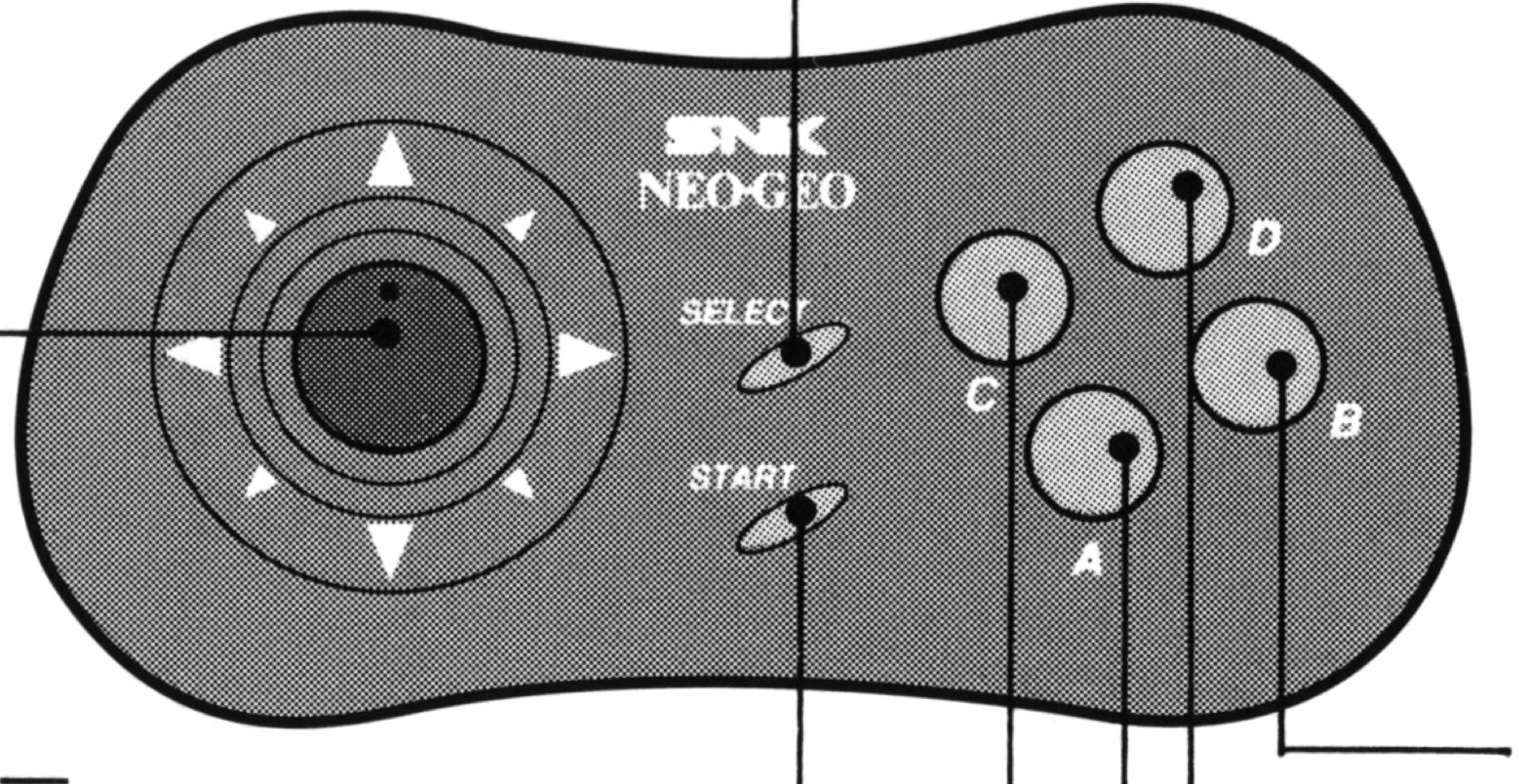
④相手エンドゾーンを割って得点し、

攻撃開始ラインより後ろからなら、1回だけ前方へのパスが許される。攻撃、防御パターンは無数にあり、戦略スポーツと呼ばれる。攻撃指示を出すクオーターバックは、最もスタープレイヤーが多いポジションだ。

⑤得点の大小を競うスポーツです。

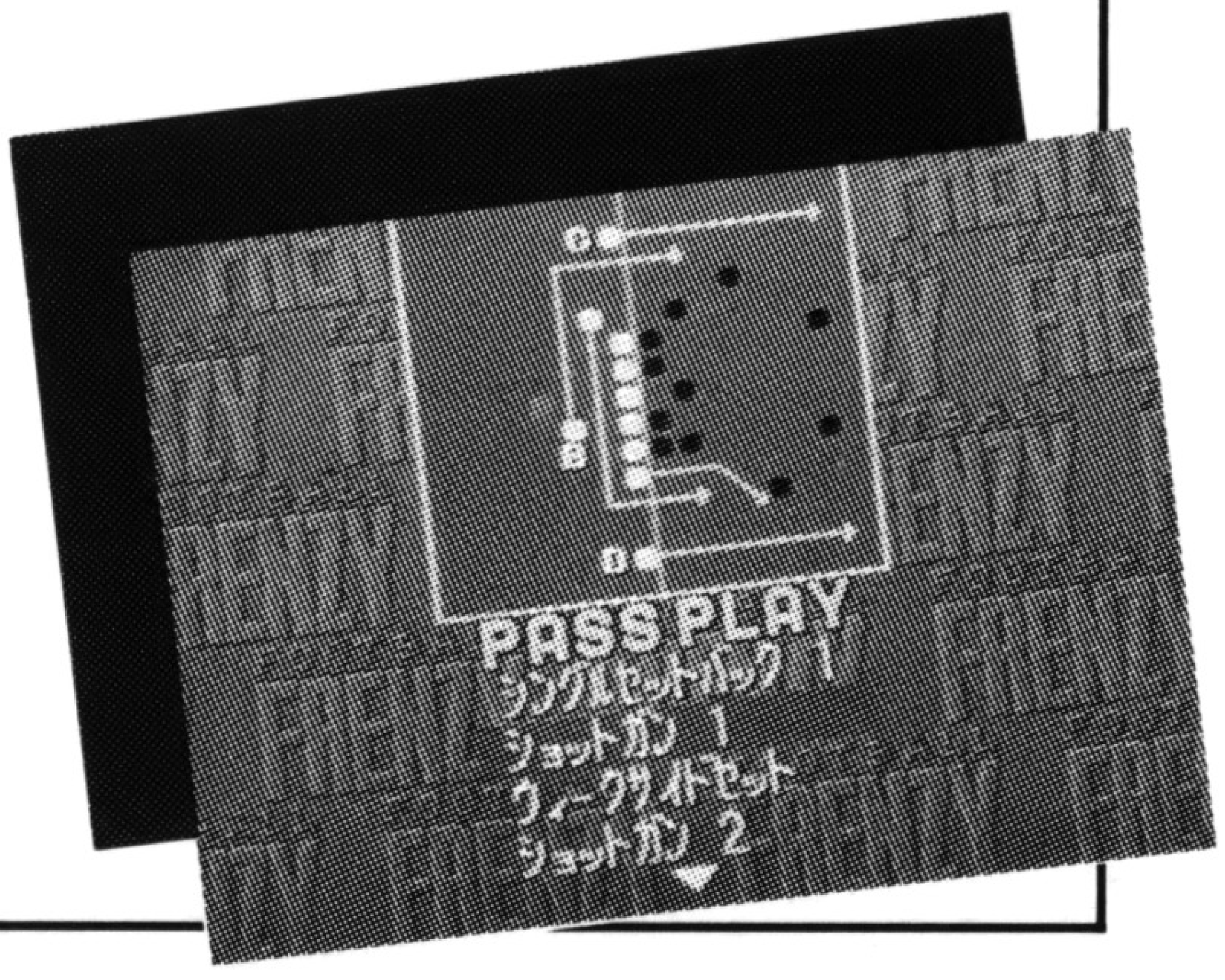
得点パターンもひとつだけではなく、点数も違う。冷静な判断力が勝敗を分ける。「フットボールフレンジー」でこれらの興奮が体験できるはずだ。

コントローラの基本操作



★各選択画面、その他での操作★

○レバー…………カーソルの移動
○Aボタン………選択事項の決定
○Bボタン………選択事項のキャンセル、デモ画面等のカット
○C、Dボタン　…使用しません

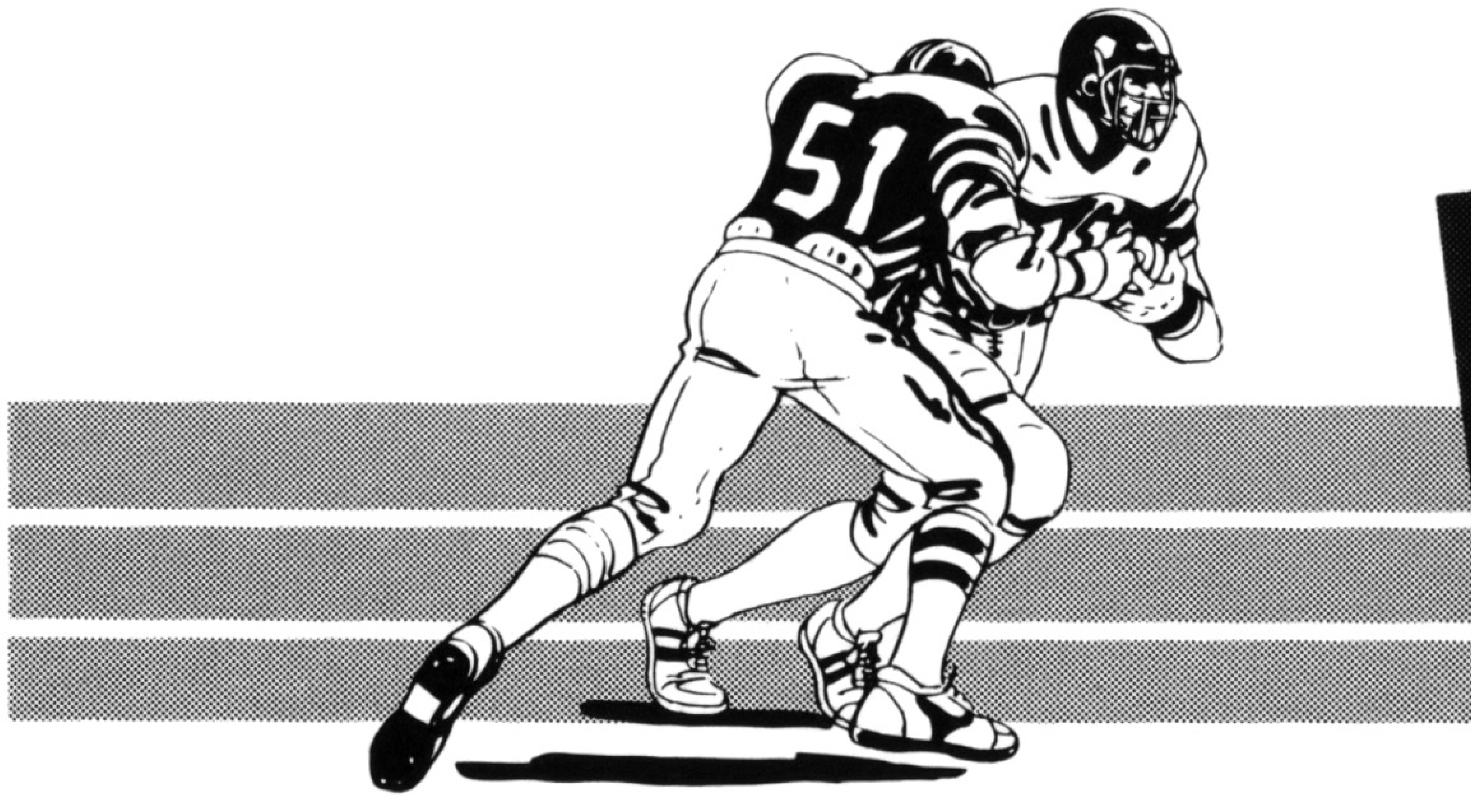
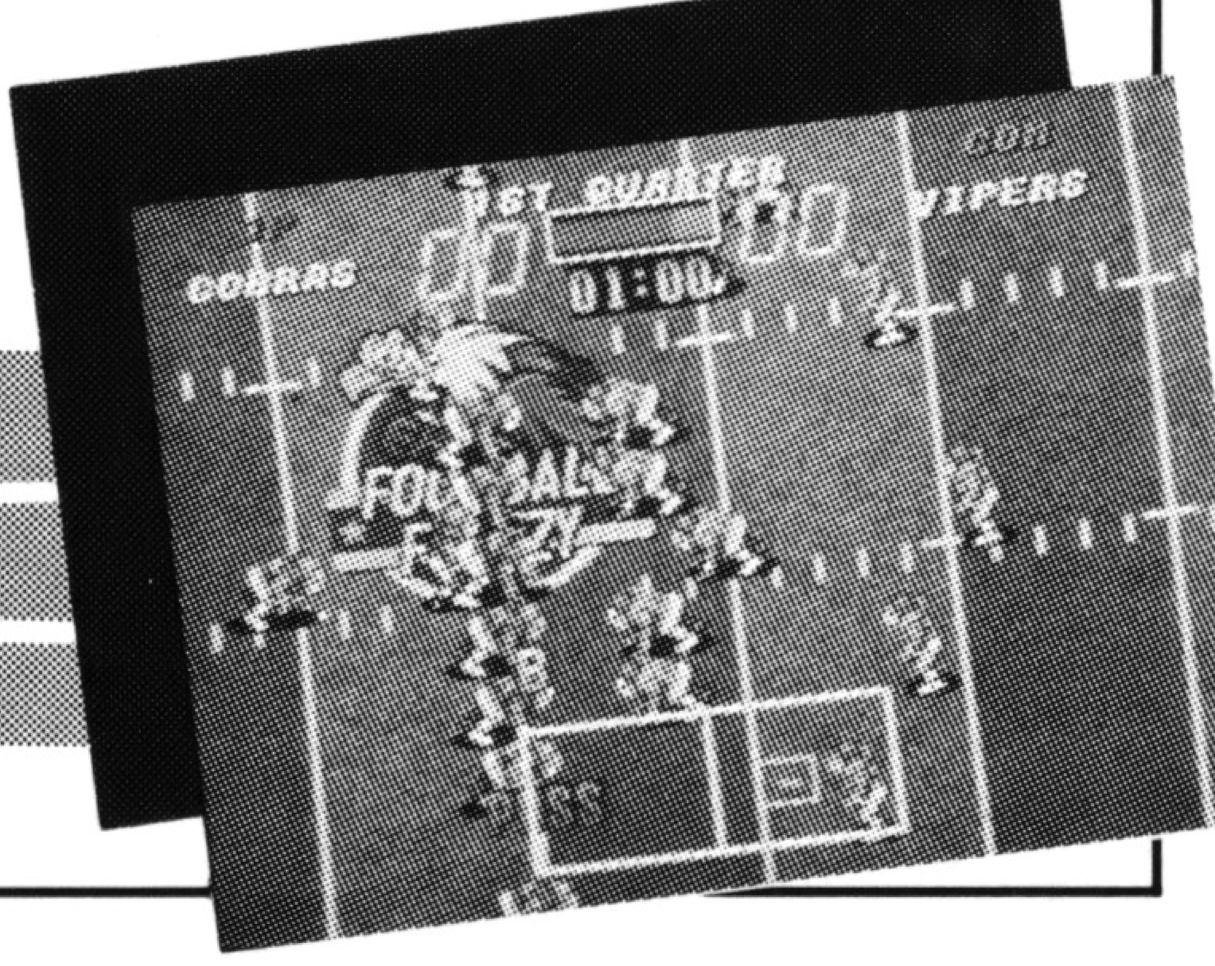


★オフェンス(攻撃)時の操作★

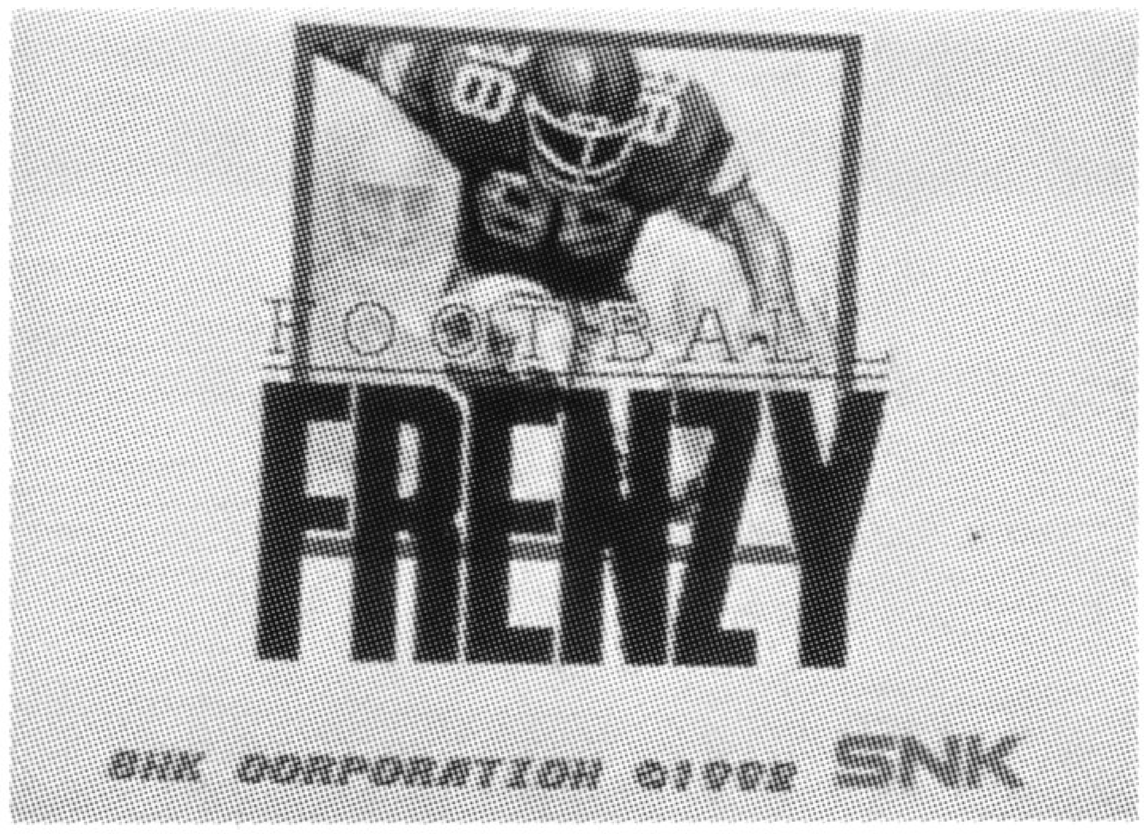
○レバー…………選手の移動、素早く動かしてタックルの振りほどき
○ Aボタン ………連打により選手の走力アップ、キックカアップ
○ B、C、Dボタン…各ボタンに対応する選手へのパス

★ディフェンス(防御)時の操作★

○レバー…………選手の移動
○ Aボタン ………連打による選手の走力アップと、タックル
○ Bボタン ………操作する選手の切り替え
○ C、Dボタン …使用しません

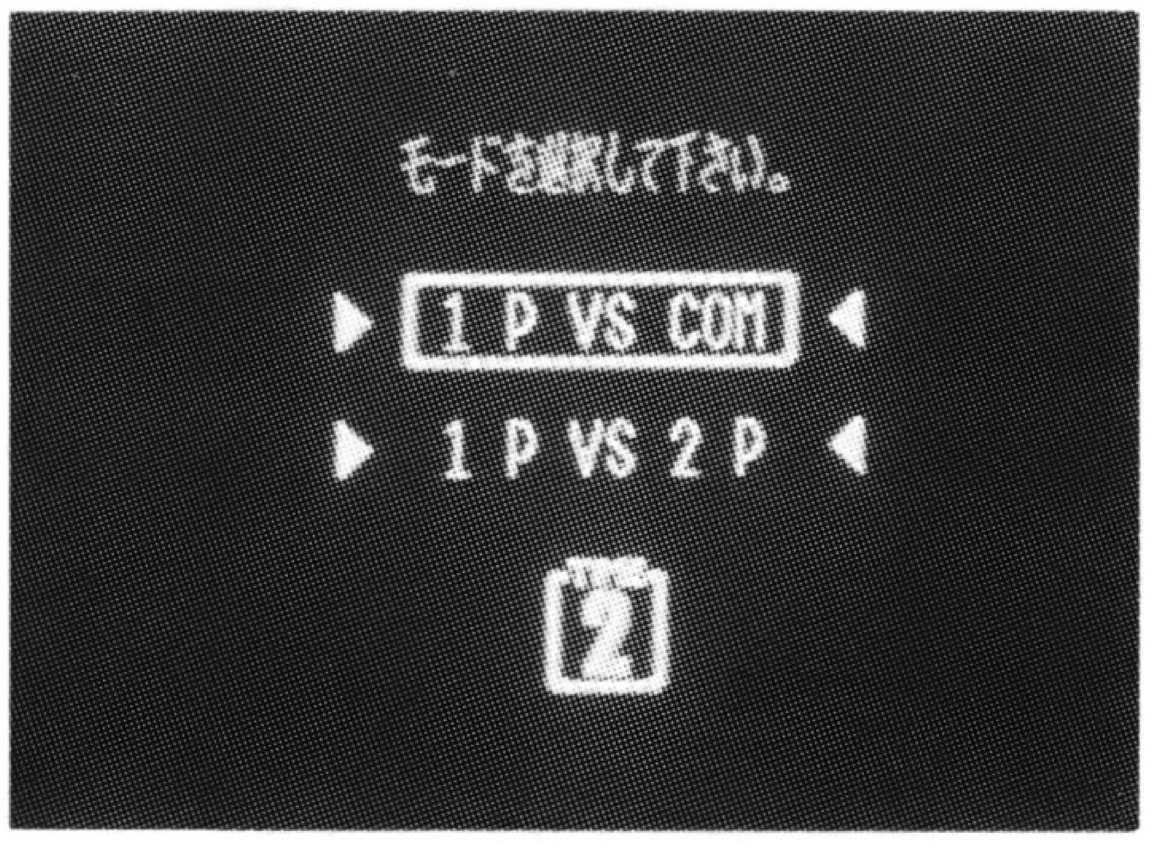



ゲームの始め方



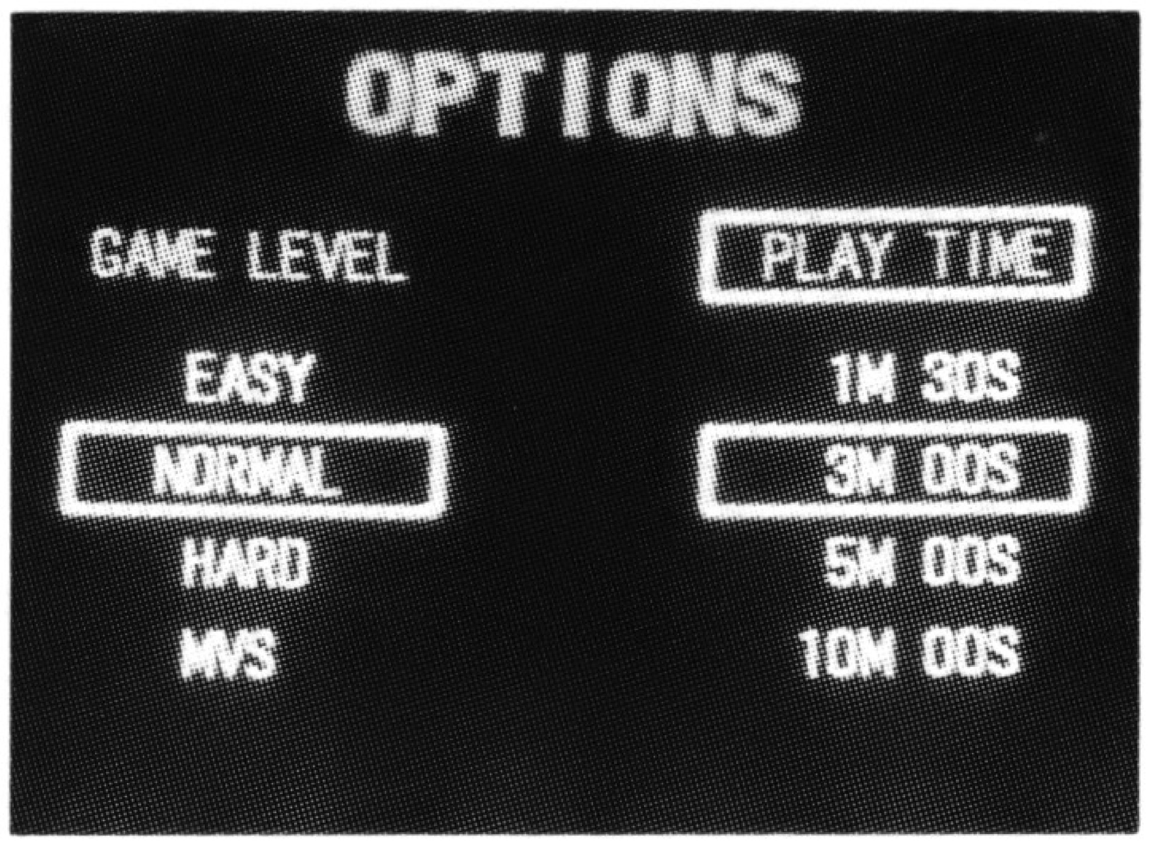
①ゲームスタート

タイトル画面で、本体に接続したコントローラの「スタートボタン」を押すと、ゲームモード選択画面になります。



②ゲームモードの選択

このゲームは2つのモードで遊ぶことができます。1人でコンピュータと対戦する「1P vs COM」と、2人で対戦する「1P vs 2P」のいずれかをレバーで選択、Aボタンで決定してください。※「1P vs 2P」を遊ぶときはコントローラを2つ接続してください。



［プレイタイム設定］

1分30秒	3分	5分	10分

（これはゲーム中の時間表示です。実際は約半分の時間でゲームが進みます）

③オプションの選択

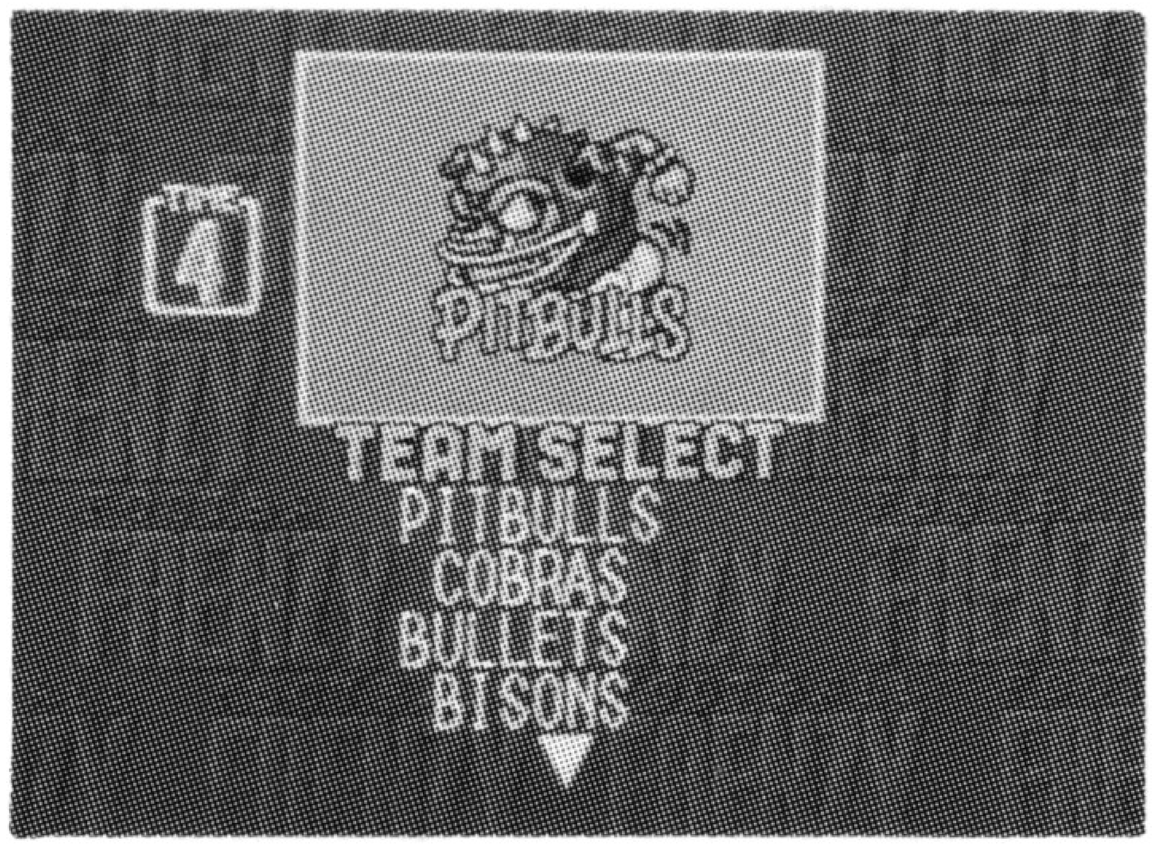
ゲームの難易度と1クォーターの時間（1試合は4クォーターです）を、それぞれレバーで選択、Aボタンで決定して下さい。

［ゲームレベル設定］

イージーモード EASY ……………初心者向き
ノーマルモード NORMAL ………中級者向き
ハードモード HARD ………………上級者向き
MVSモード MVS ……アーケードに近い設定
（ノーマルとハードの間のレベルです）

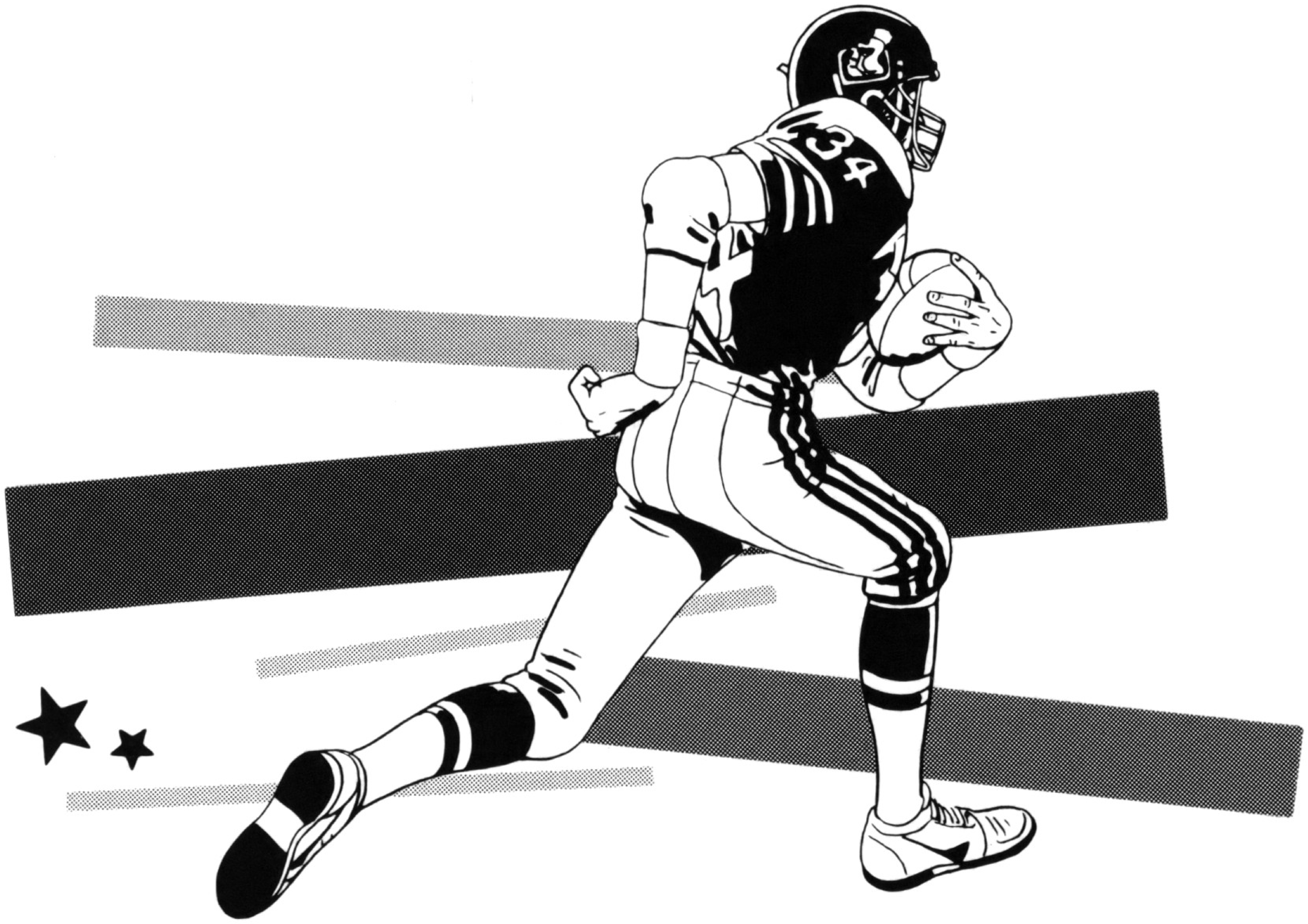
④ロード(データ呼び出し)の選択

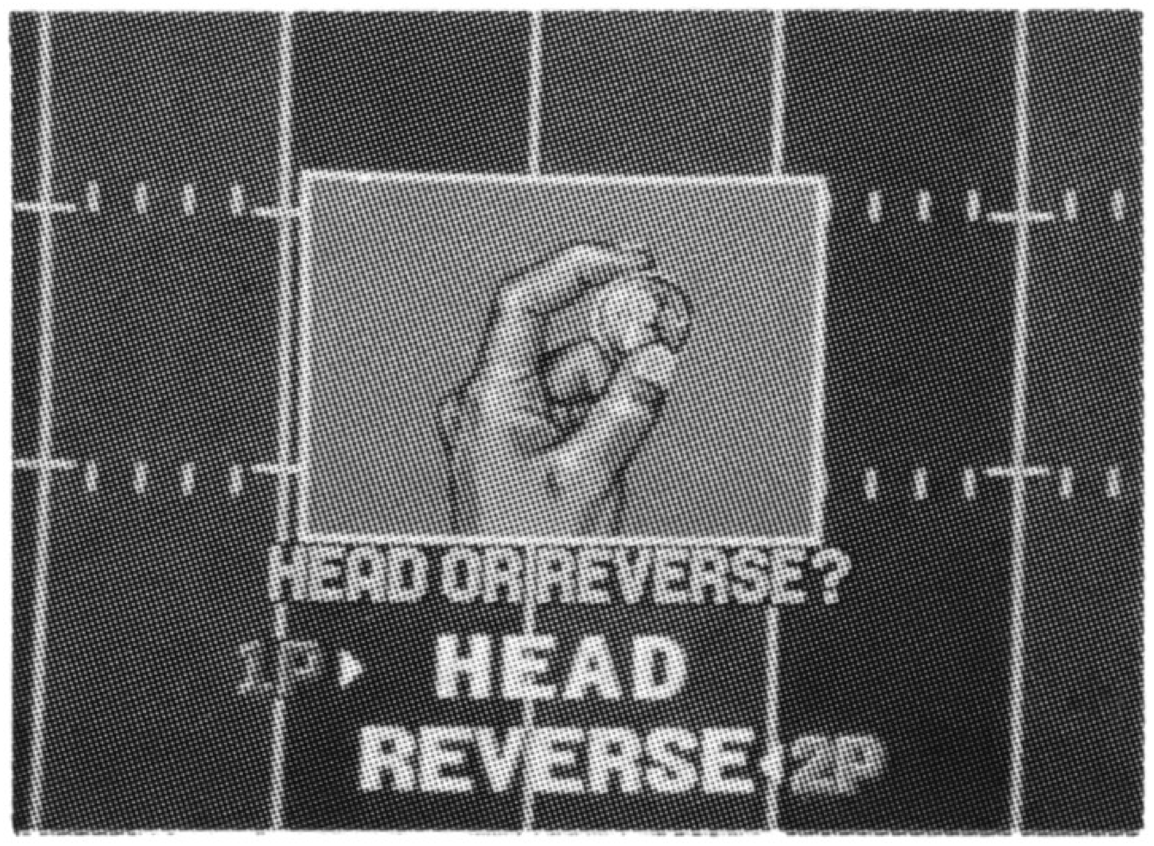
本体のバックアップメモリーにゲームデータがセーブされている場合、ロード選択画面が表示されますので、レバーで選択、Aボタンで決定してください。「YES」を選択すれば前回セーブした続きから遊べます。
※詳しくは"使用上の注意"のゲームデータ・バックアップの項目をご覧ください。



⑤チームの選択

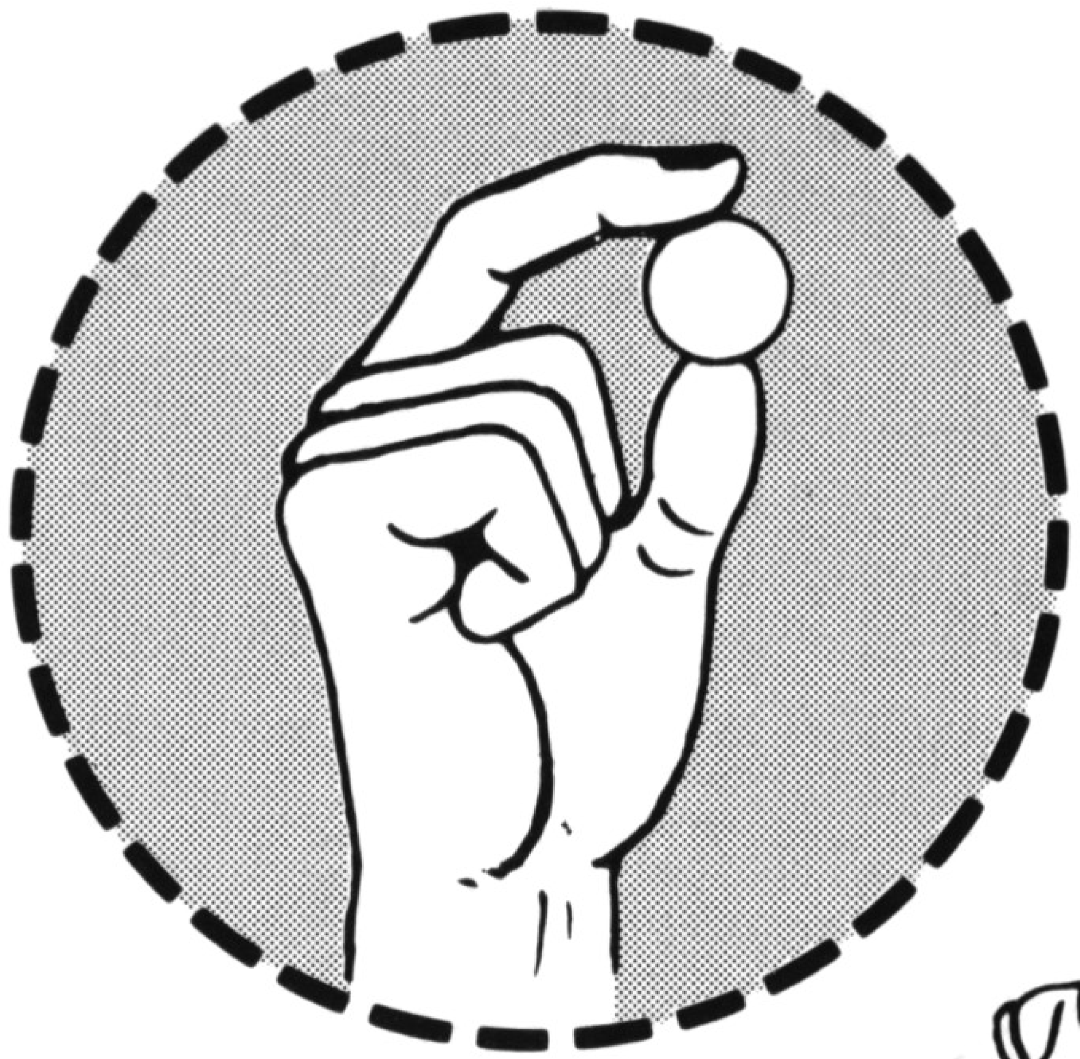
各チームはそれぞれ得意のフォーメーションを持っています。個性的な全10チームから、1チームをレバーで選択、Aボタンで決定してください。「1P vs 2P」を選んだ場合は1Pがチームを決定後、2Pも同じように選択、決定してください。(ただし同一チームを選ぶことはできません)





⑥コイントス画面(「1P vs 2P」モード選択時のみ)

2人で遊ぶときは1試合のみの対戦プレイです。コインの裏表でオフェンス側とディフェンス側を決めるので、どちらか一方がレバーで選択、Aボタンで決定してください。(コンピュータ対戦では自動的にあなたはオフェンス側です)



⑦トーナメント画面(「1P vs COM」モード選択時のみ)

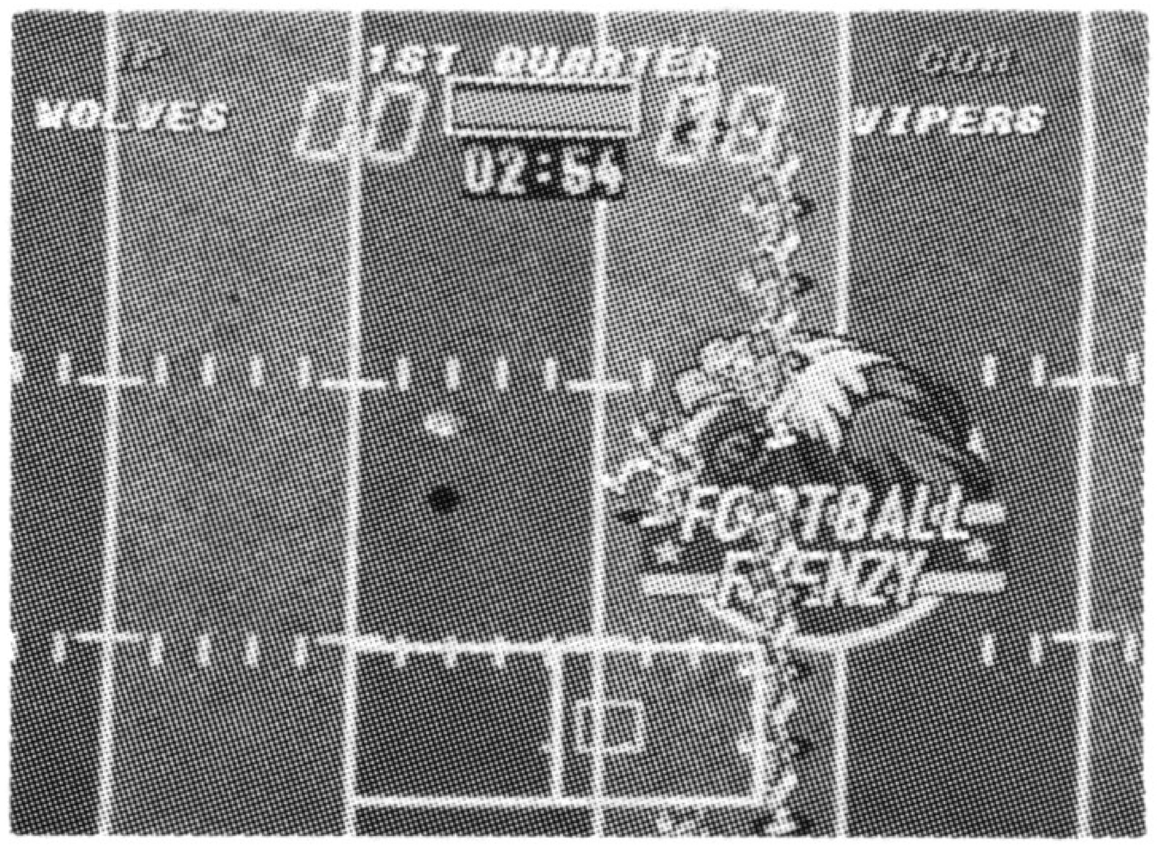
コンピュータとの対戦は参加10チームによるトーナメント戦です。組み合わせがランダムに決定され表示されますので、優勝めざして全3試合を勝ち抜いてください。

FOOTBALL FRENZY
80
FOOTBALL FRENZY

基本的なゲームの流れ

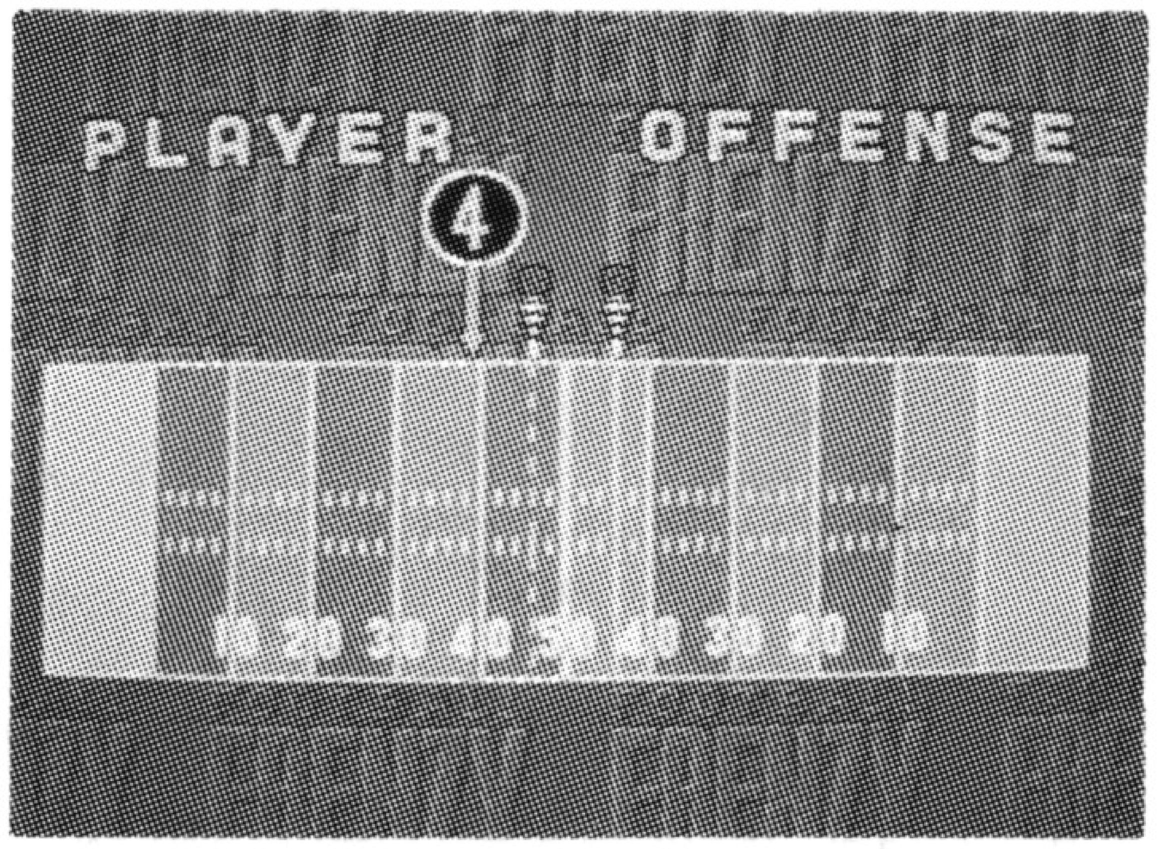
ここではゲームスタートからゲームの流れにそって、プレイの進め方と各画面の見方を簡単に説明しています。読みながら実際にゲームをしていただくと、より早く「フットボールフレンジー」をご理解いただけます。

① キックオフ・リターン



最初のディフェンス側のキックオフで試合が始まります。オフェンス側はボールを受け取ったら、タックルをかわしながら、できるだけ敵陣に走り込んでください。

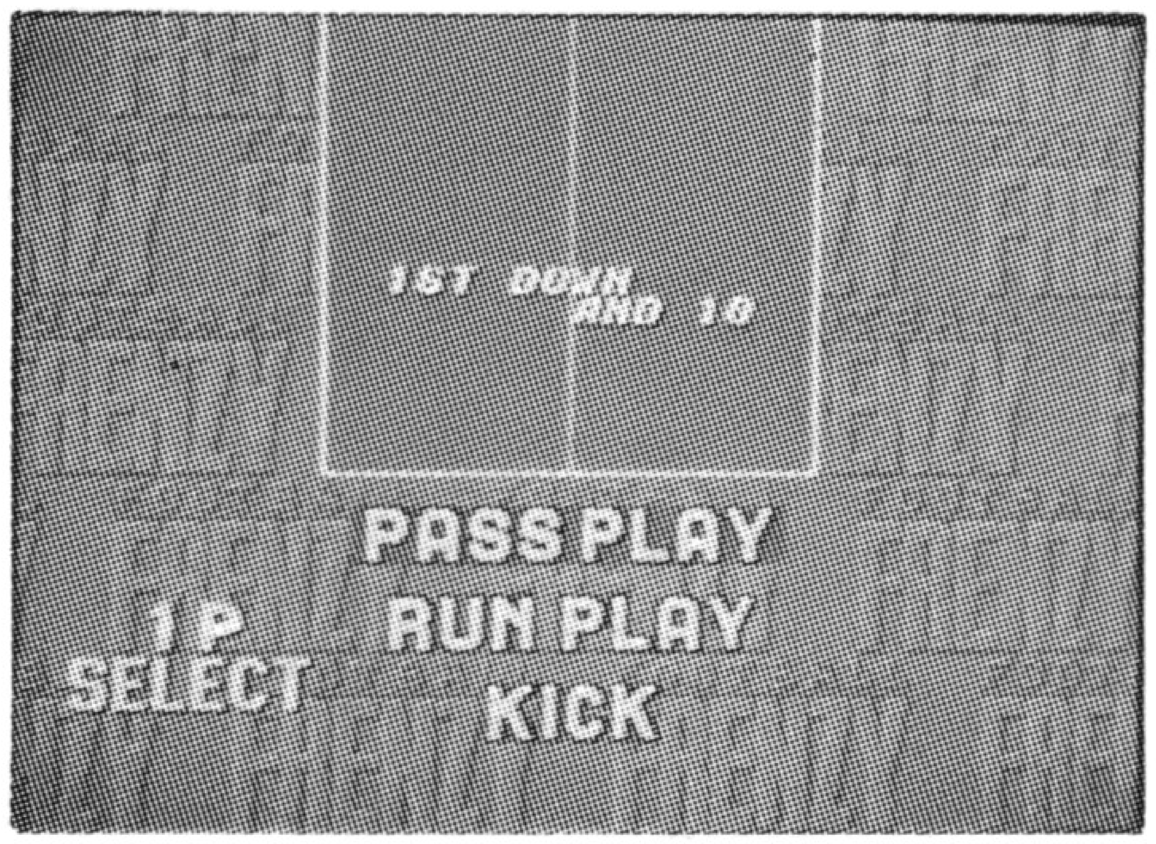
② オフェンス（攻撃）



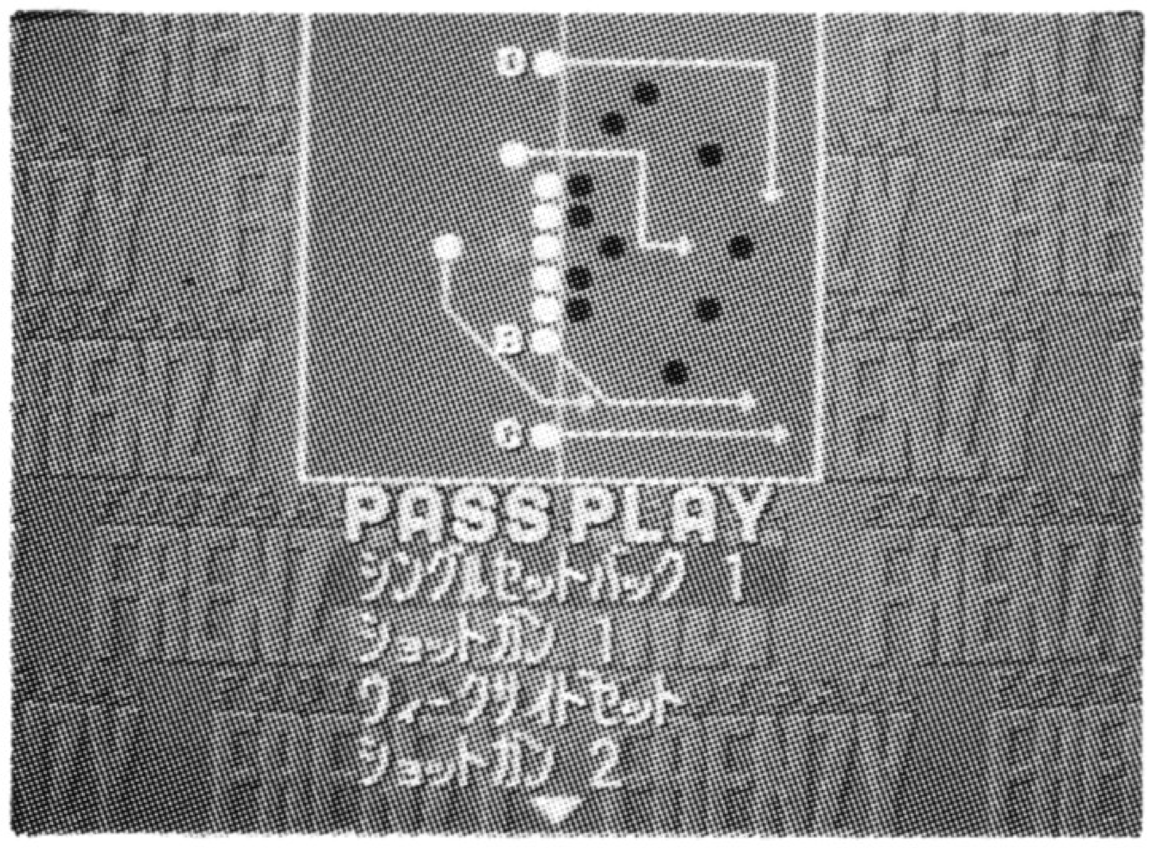
オフェンス側には、それぞれファーストダウン、セカンドダウン、サードダウン、フォースダウンと呼ばれる4回の攻撃権が与えられます。その間に10ヤード以上進めれば続けて攻撃できます。

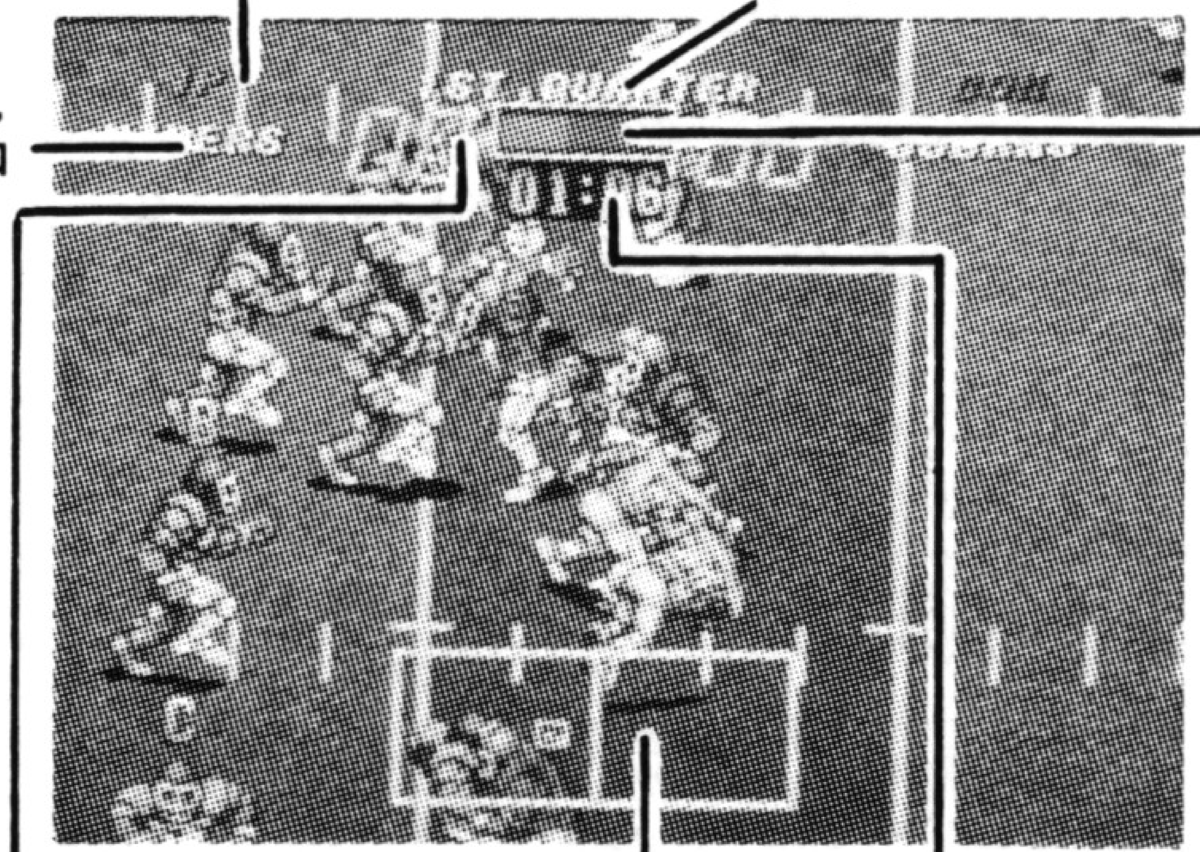
①まず、攻撃状況が表示されます。

②次に、プレイ選択画面でパス、ラン、キックのいずれかを選んでください。



③続いて、画面上部のゲームプラン図を見ながらフォーメーションを選んでください。



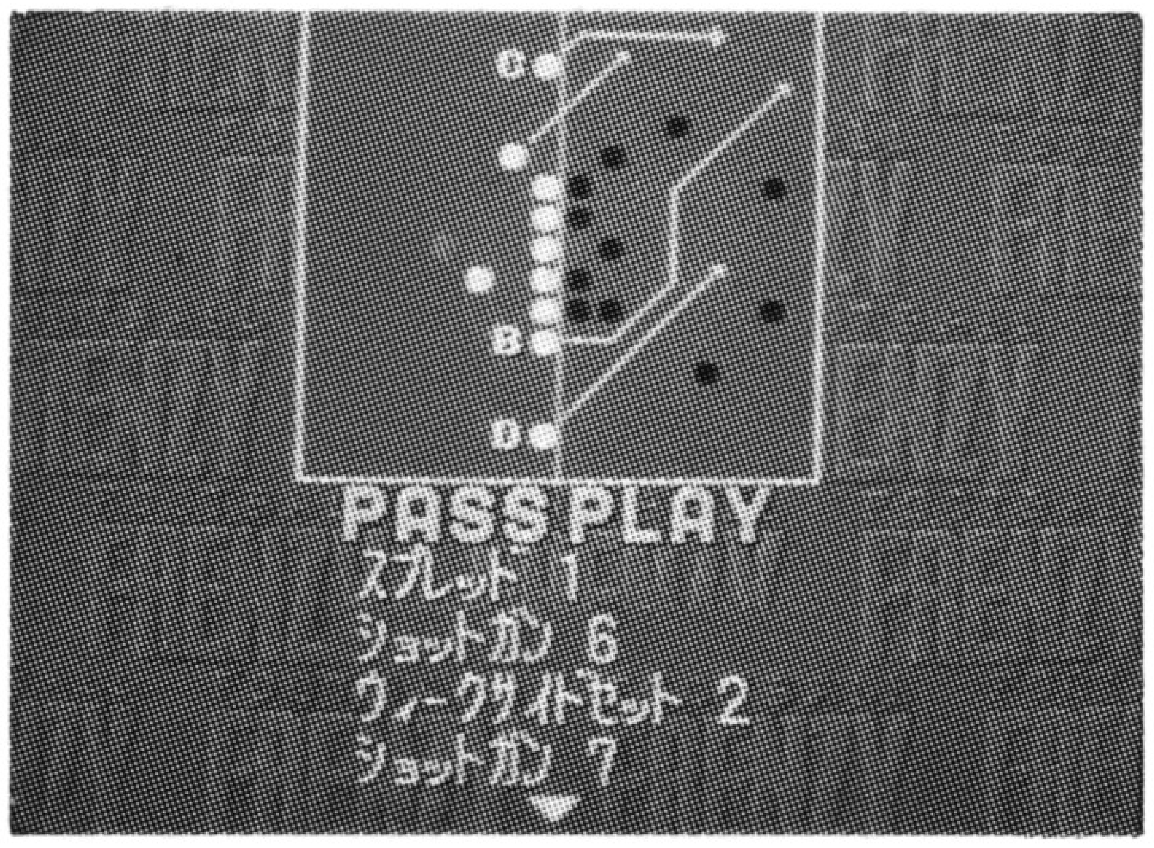


④ゲーム画面となります。選手をうまく操作して攻撃を成功させてください。

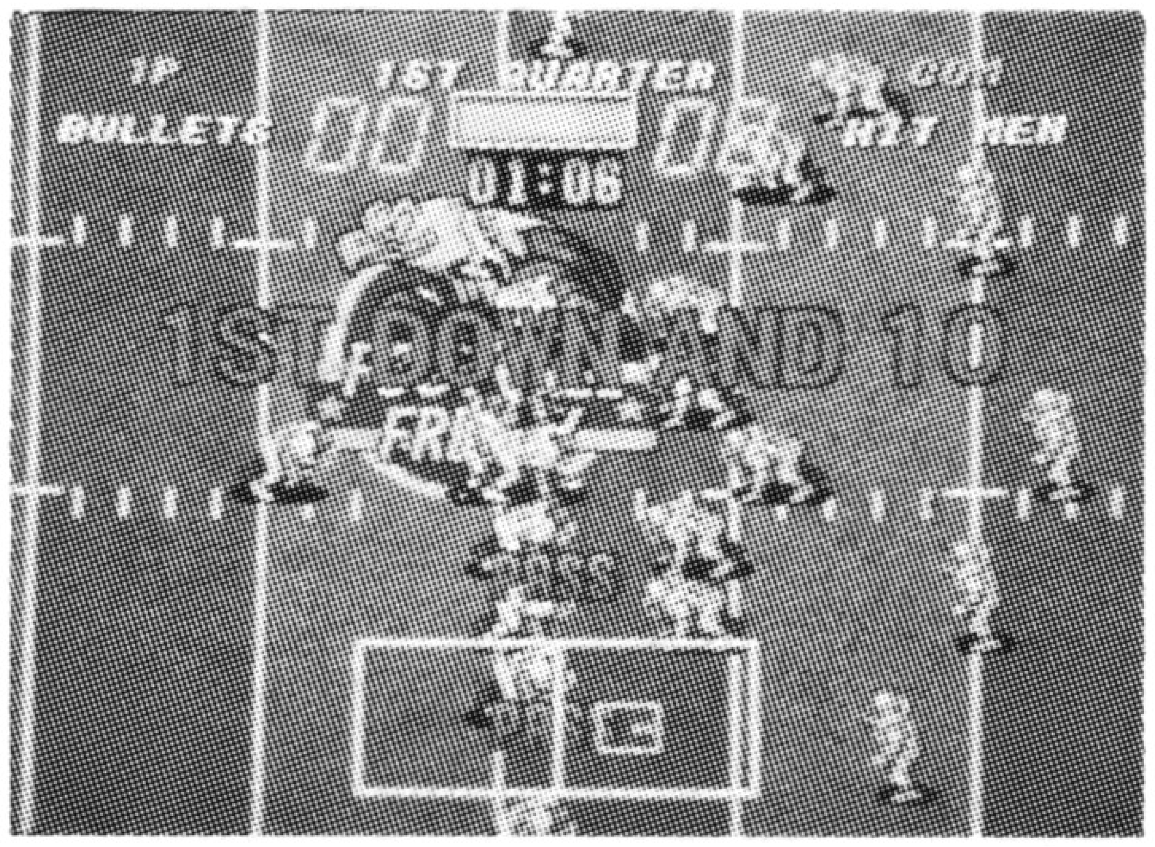
③ ディフェンス(防御)

4回の攻撃で10ヤード以上進めなかったり、途中でボールを相手に奪われてしまったら、ターンオーバーとなり、こんどはディフェンス側となります。相手の10ヤード前進を防ぐか、ボールを奪えば再び攻撃権が得られます。

①相手のフォーメーション選択を見ながら待機してください。(自動的にディフェンスのフォーメーションが決まります)



②ゲーム画面となったら、攻撃が始まる前にBボタンで操作する選手を選ぶことができます。

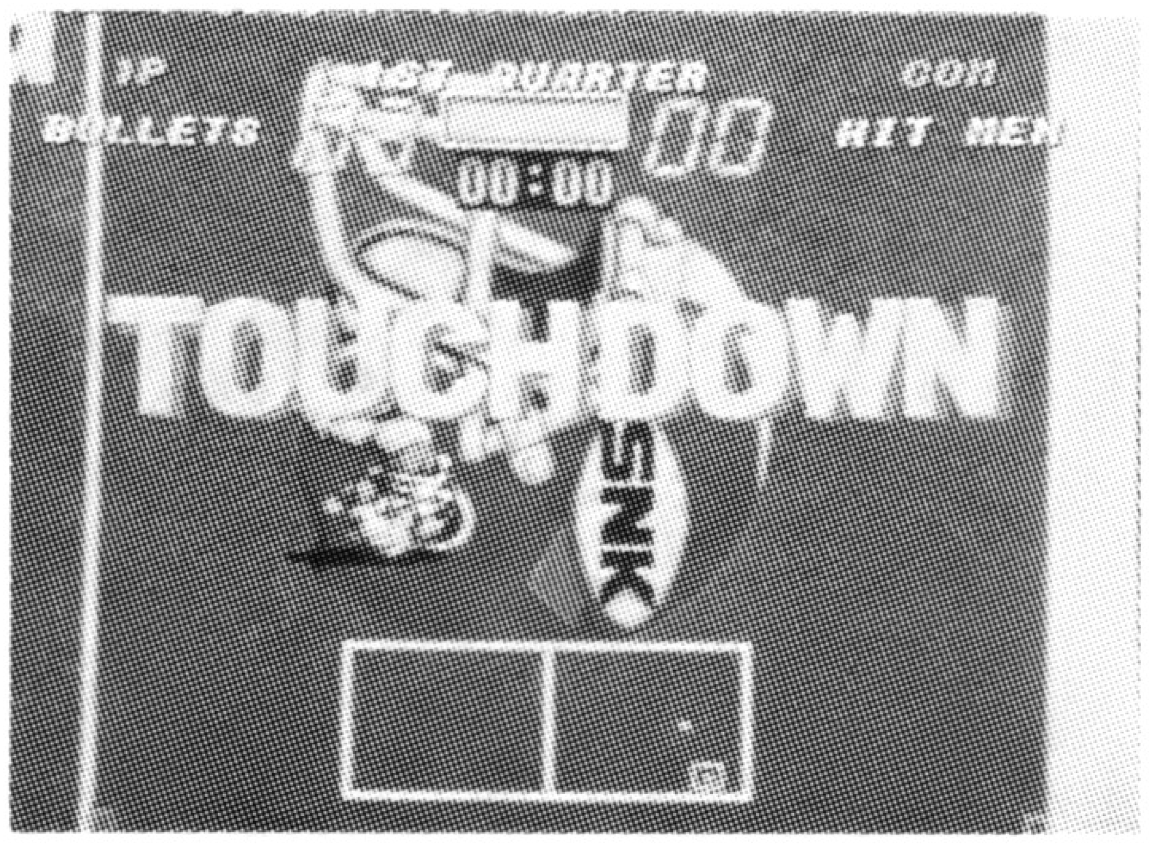


③選手をうまく操作して前進を止めてください。プレイ中もBボタンでボールに近い選手へと操作を切り替えることができます。

④相手のパスを奪うことができたら、タックルをかわしながらできるだけ敵陣に走り込んでください。その位置から攻撃権が与えられます。

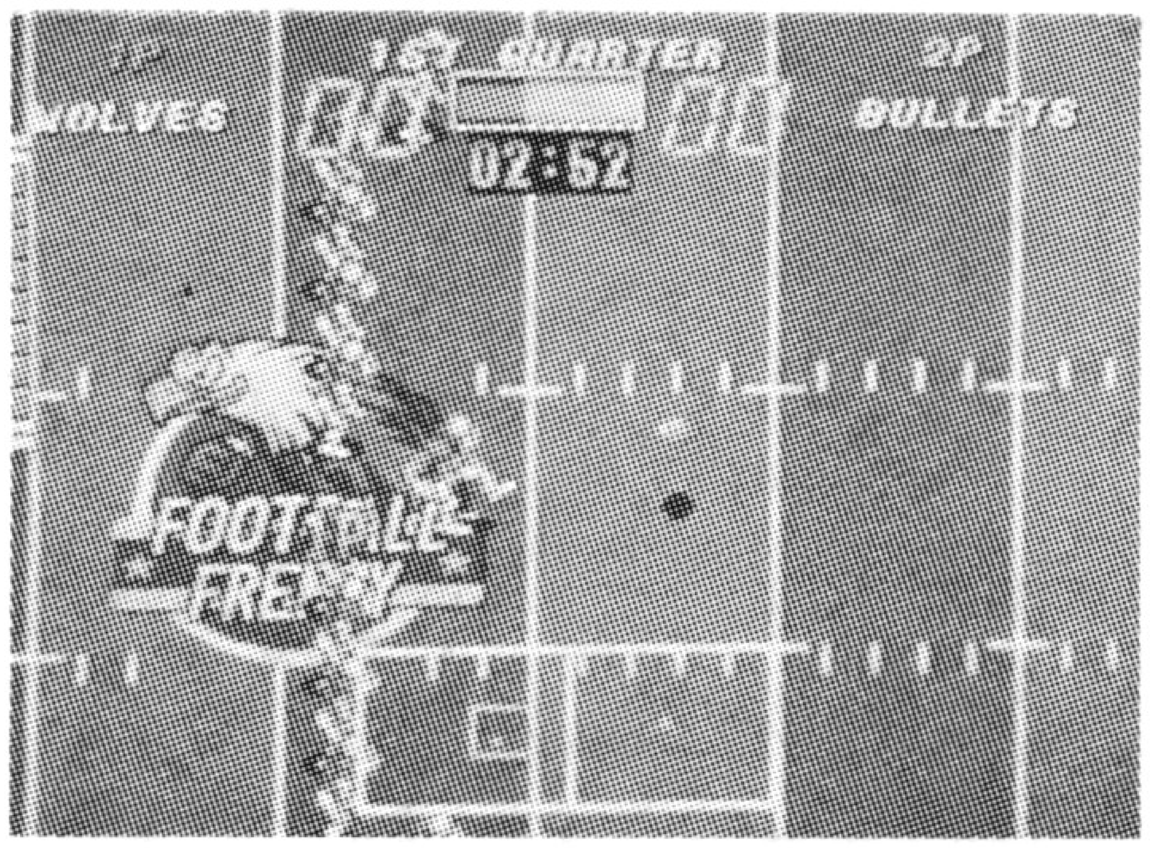
4 タッチダウン

相手のゴールラインをボールを持って通過すればタッチダウンとなり4点加算され、さらにゴールライン手前からトライ（追加得点）のチャンスが与えられます。ゴールキックが成功した場合でもフィールドゴールと表示され3点加算されますが、トライのチャンスは与えられません。



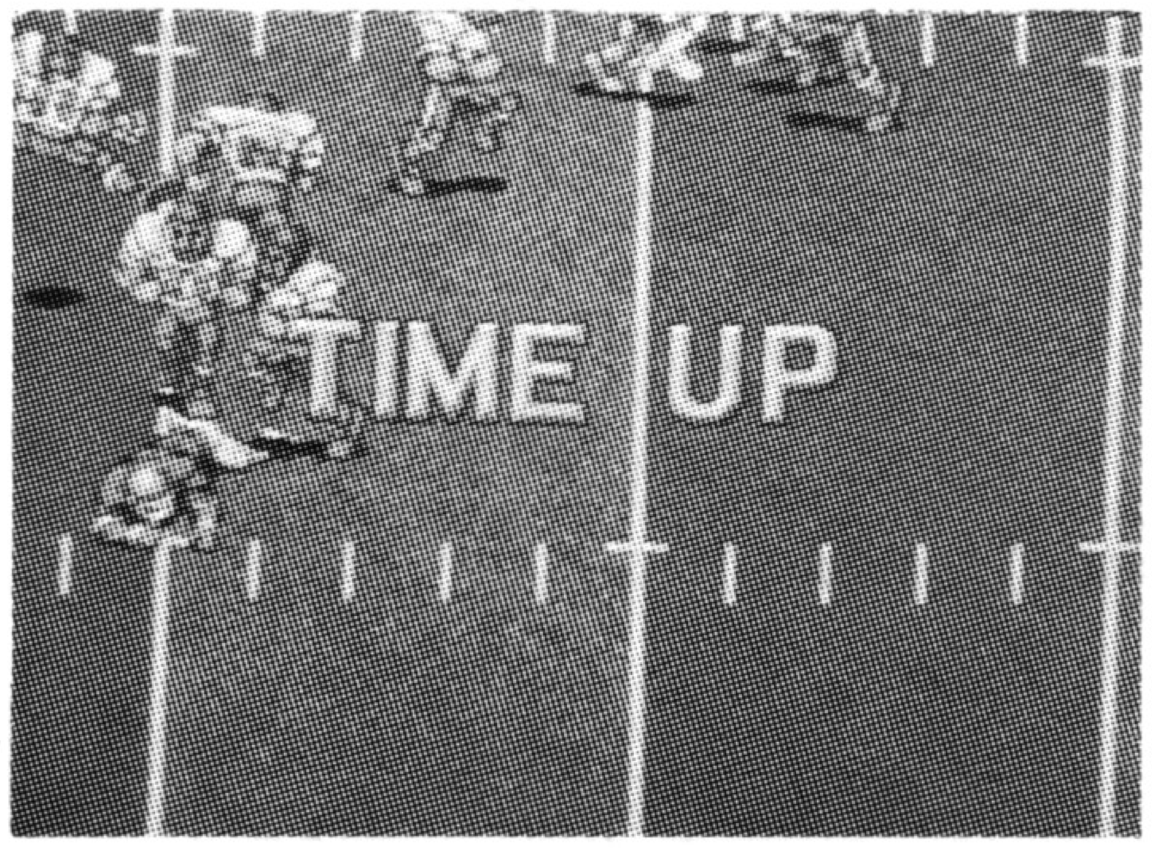
5 キックオフ

Ａボタン連打でキックゲージを上げてキックオフの距離を調節できます。（ゴールキックやパントキック時も同様です）相手チームはボールを受け取り走りこんでくるのでうまくタックルして止めてください。



6 タイムアップ

以上の繰り返しで試合は進められ、時間ぎれで1クォーターが終了します。1試合は4クォーターで構成されプレーが続行されますが、第2クォーターと第3クォーターの間はハーフタイムと呼ばれ第3クォーターはディフェンス側のキックオフで始められます。



フォーメーション紹介

攻撃フォーメーションは大きく分けてランプレイ、パスプレイ、キックプレイの3つがあります。それぞれのプレイには長所と短所がありますので、よく理解して状況に応じた攻撃を選んでください。

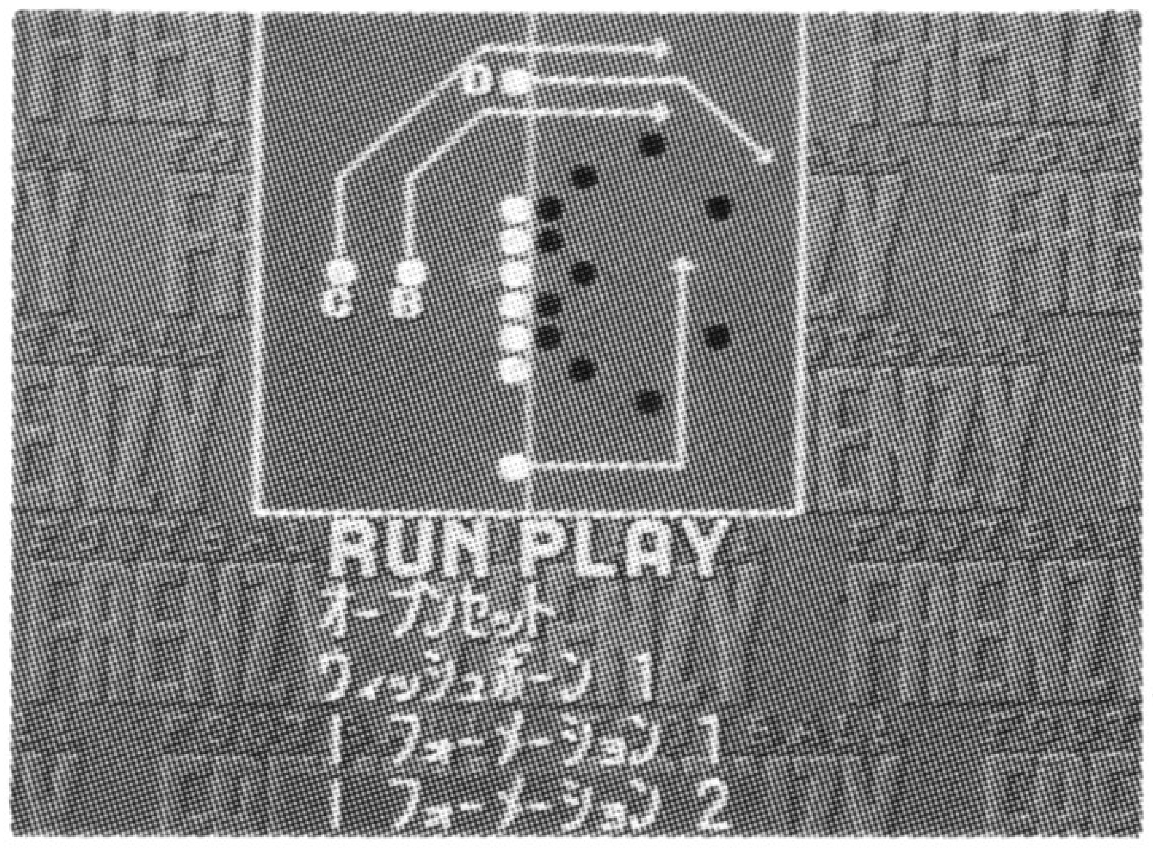
アメフトの基本

ランプレイ

RUN PLAY

なんといっても基本とされるのはランプレイである。ボールを確保した選手がすき間をかい潜るように走り抜ける、まさに一瞬の判断が左右する突進のプレイだ。

長所	ボールを持った選手がそのまま走ったり、パスする場合も短かい距離であるため、相手に攻撃権を奪われる可能性が少ない。安全確実に前進をめざすパワープレイといえます。
短所	アメフトではランプレイで4ヤード前進できれば成功と言われ、ワンプレイ当たりの成功率は高いが、距離が稼ぎにくい。



アイ・フォーメーション

代表的なランプレイのひとつ。アルファベットにより名付けられることが多く、これは一直線に並んでいるためアイフォーメーションと呼ばれ、左右対称で攻撃方向が自由、しかも両方向への展開が早いという特長を持つ。

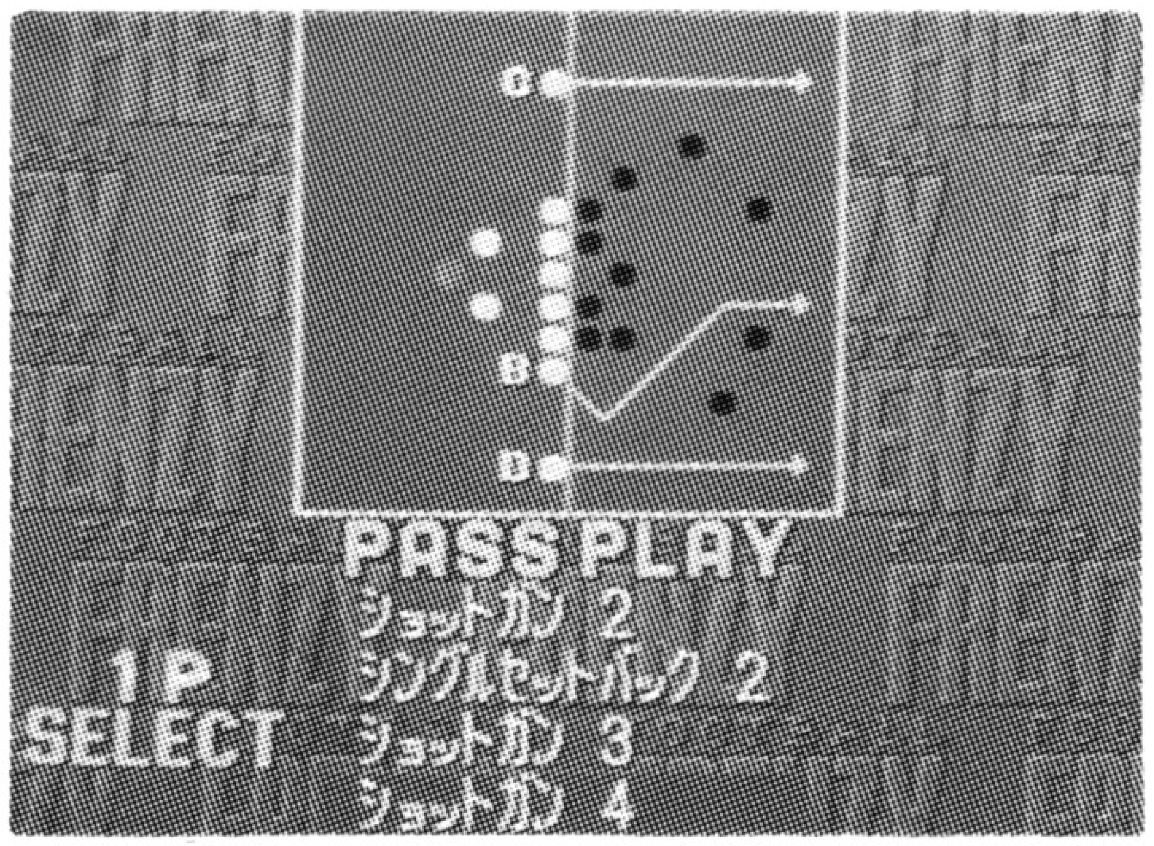
スリリングな

パスプレイ

PASS PLAY

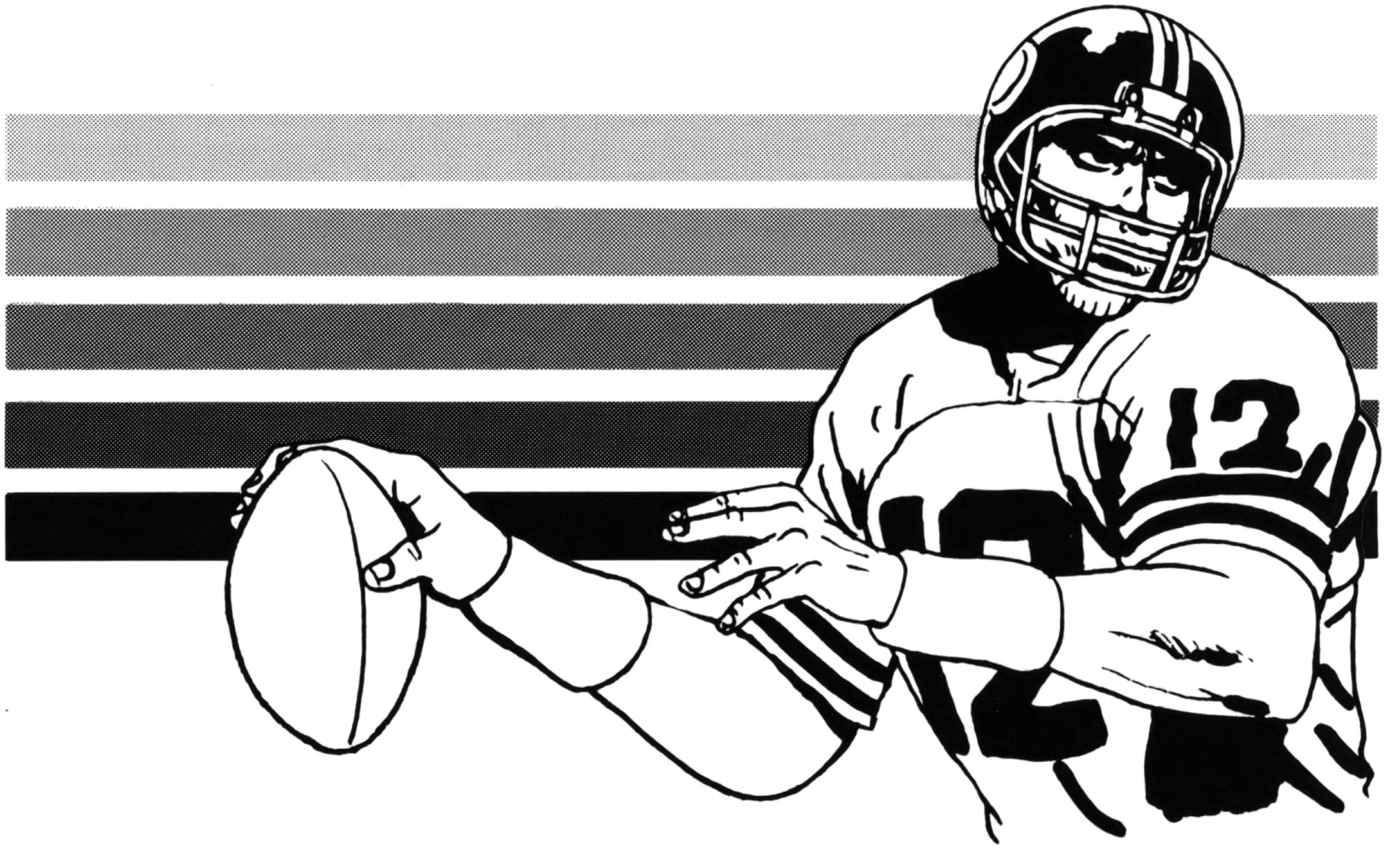
長距離のパスプレイは最もエキサイティングなシーンのひとつだ。前方に走り込んだ選手にロングパスを出し、成功すれば一気に前進できる戦略プレイだ。

長所	パスプレイ成功の平均前進距離は13ヤード。ランプレイの3倍以上、一発でファーストダウンを奪うことができるスピーディーなプレイだ。
短所	長距離のパスを出してもボールをキャッチできない場合、まったく前進できない。またボールを奪われる危険もあり、手痛い反撃をくらう事も少なくない。



ショットガン・フォーメーション

ショットガン（散弾銃）のようにパスを受け取る選手が相手側深くに散らばるパス専用のフォーメーション。パスを出す選手がかなり後方に配置されているのも特長だ。

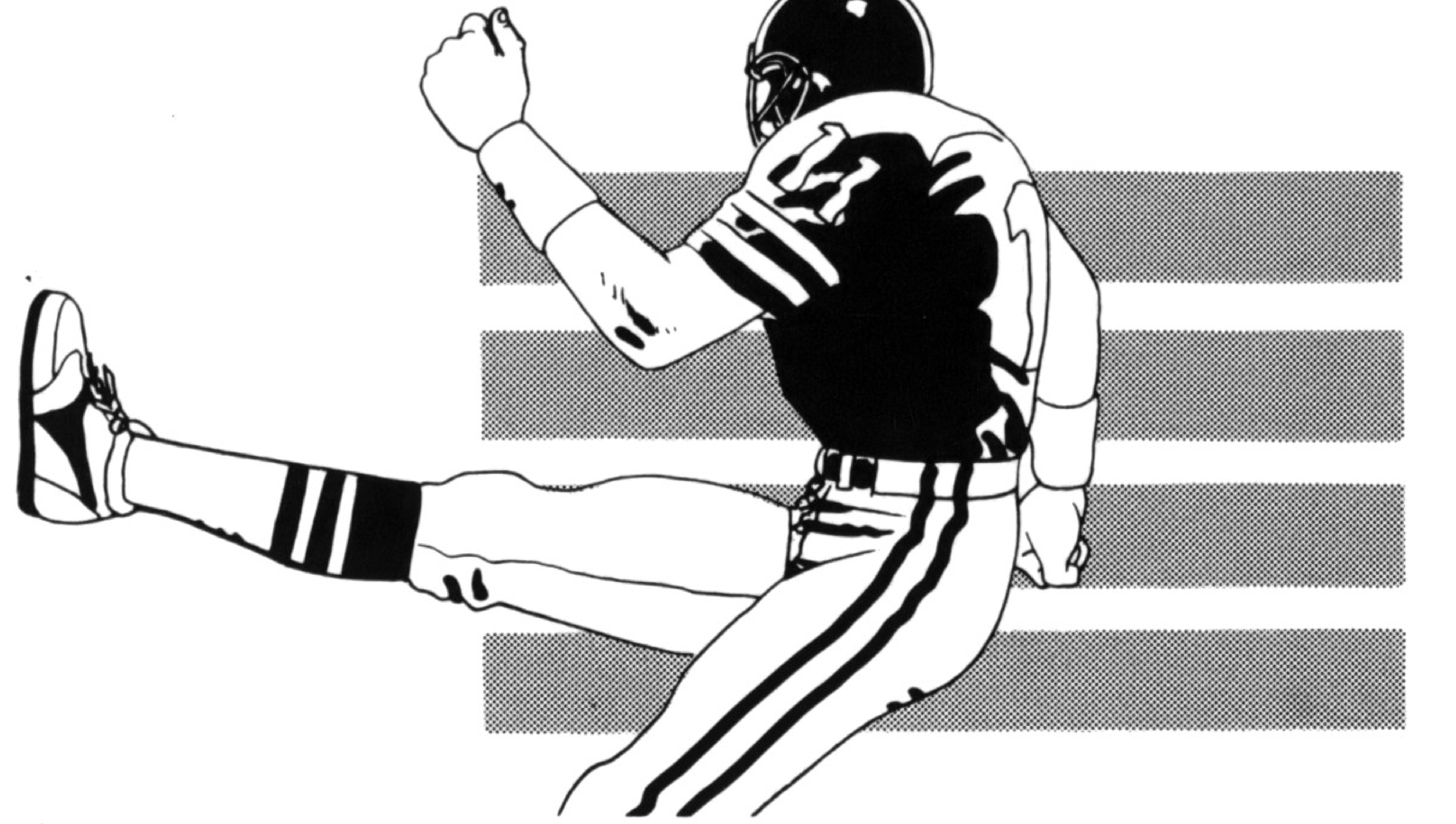


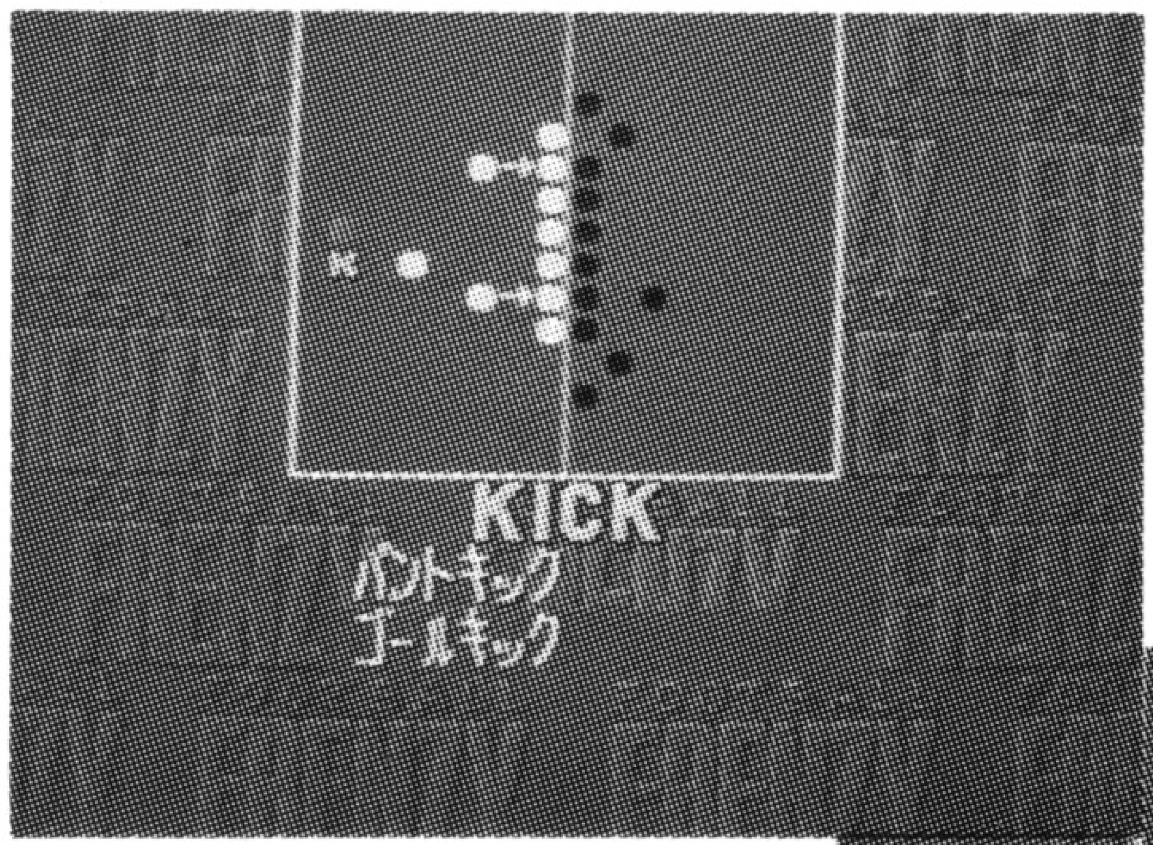
攻守のつぎめ

キックプレイ

KICK

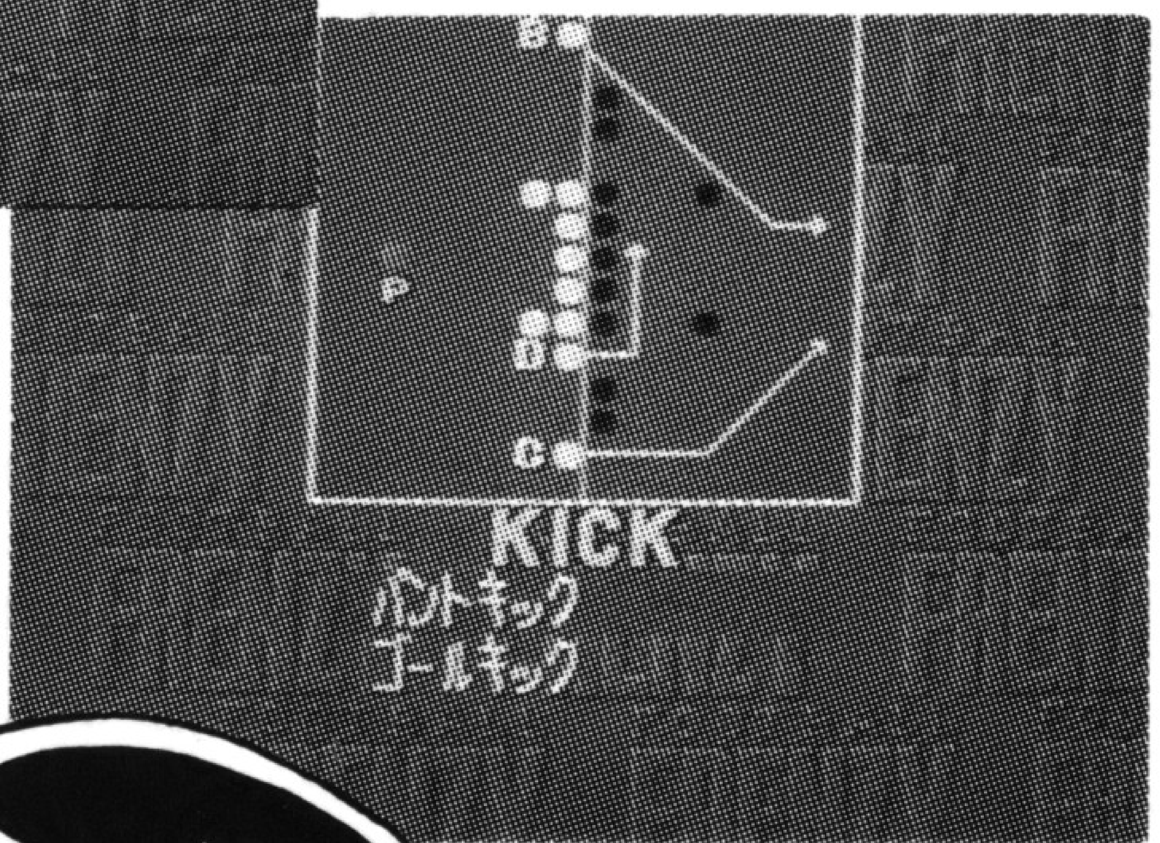
キックプレイには「ボールを前進させるキック」と「得点するためのキック」の2つがありますが、いずれも相手に次の攻撃権を渡してしまうこととなります。状況に応じて使おう。





ゴールキック

ゴール前の攻防で得点するのが難しいときに、キックで得点するプレイ。ただしタッチダウン等に比べて得点は低い。



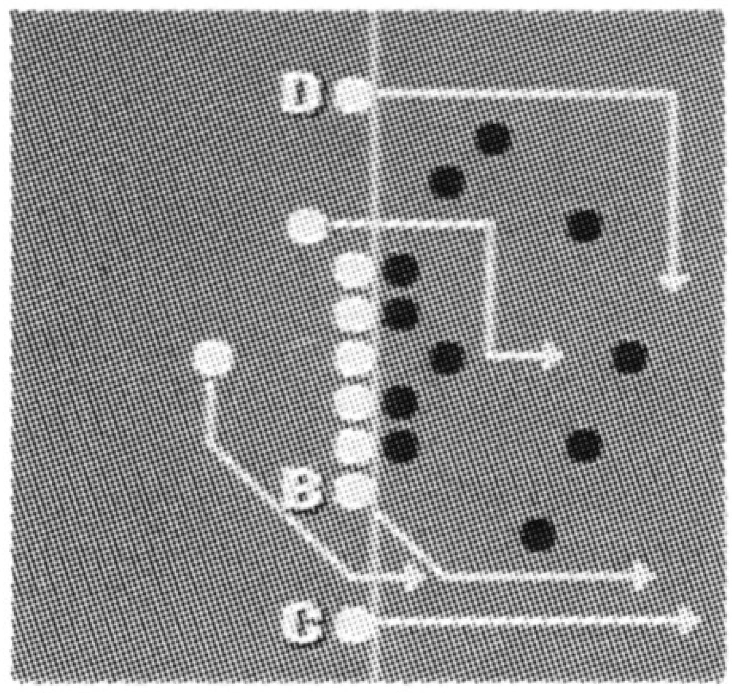
パントキック

攻撃中に相手側にボールを蹴りこみ距離を稼ぐ。相手はボールを受け取って走ってくるが、早めに止められればそのまま攻撃権を渡すよりグンと有利になる。例えば4回目の攻撃をしても10ヤード前進が難しい場合に使ってみよう。

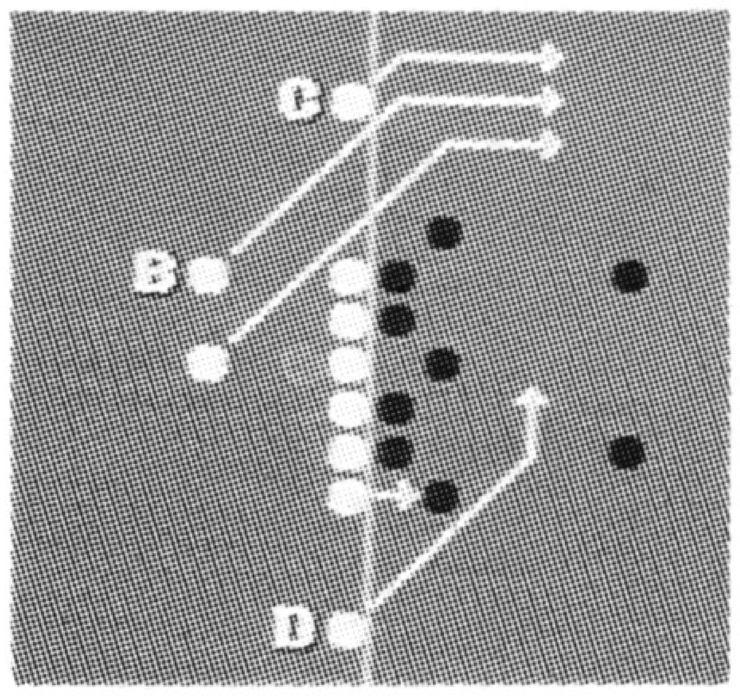
フォーメーションの種類

「フットボールフレンジー」は1チームごとに16種類のパス、ラン、キックの攻撃フォーメーションを持ち、戦況やゲーム進行によっても変化します。さらに、総勢50もの戦略パターンと臨機応変なアクションプレイによって、無数のバリエーションが存在。パワーチーム、スピードチームなど特性を活かすことも作戦成功の秘訣です。なお、ここに紹介するのは、代表的なフォーメーションの種類で、☆印のついたものには、他にもいくつかのバリエーションがあります。

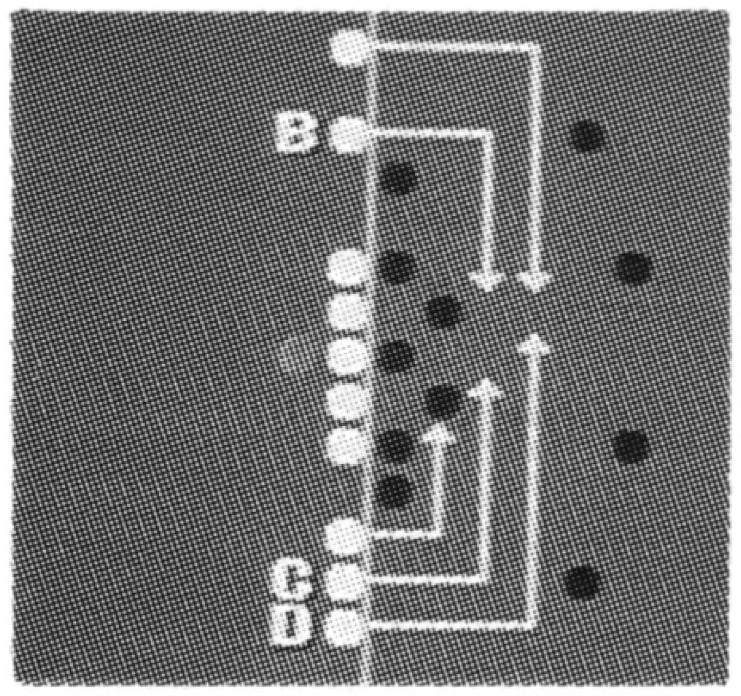
PASS PLAY



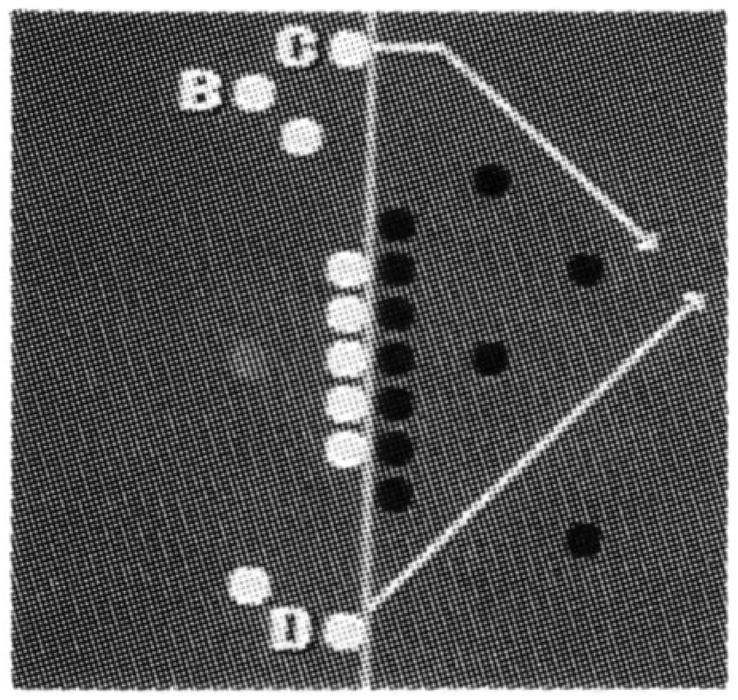
☆シングルセットバック



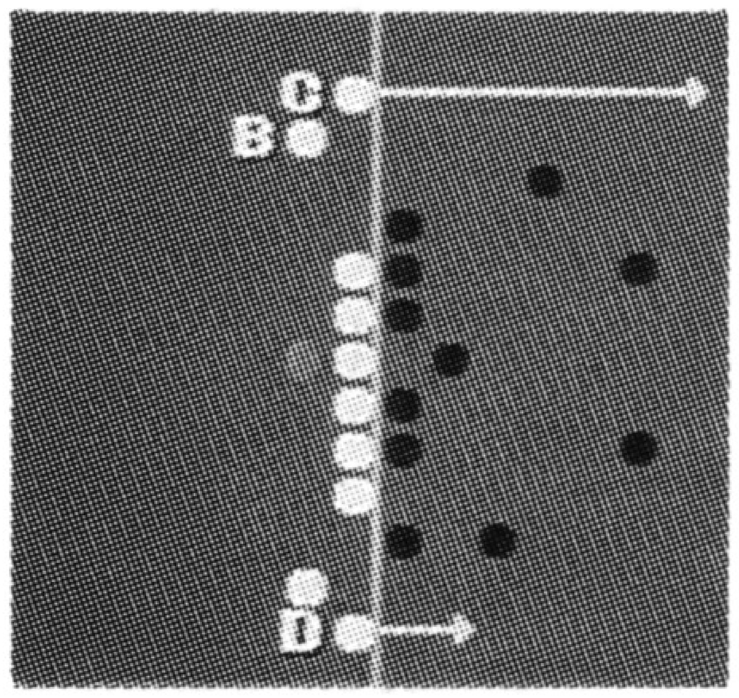
☆ウィークサイドセット



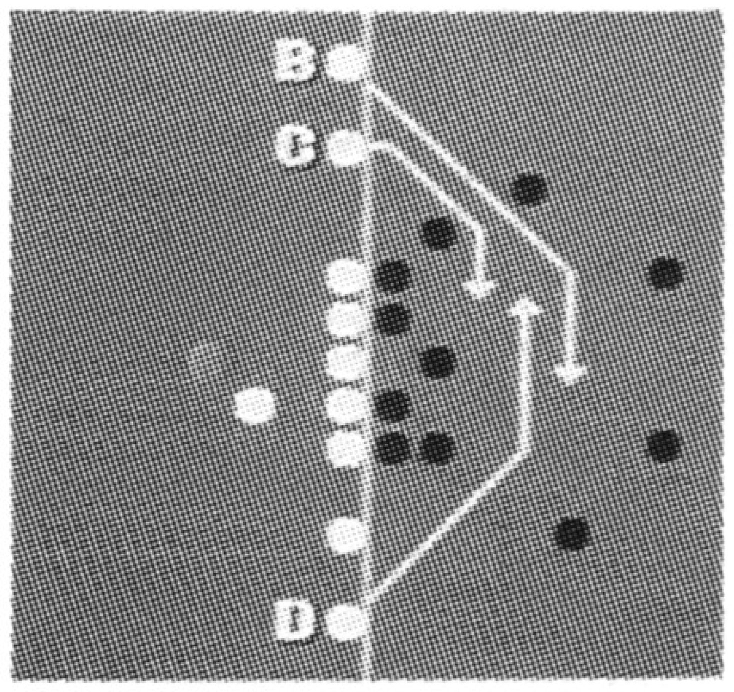
ミドルクロス



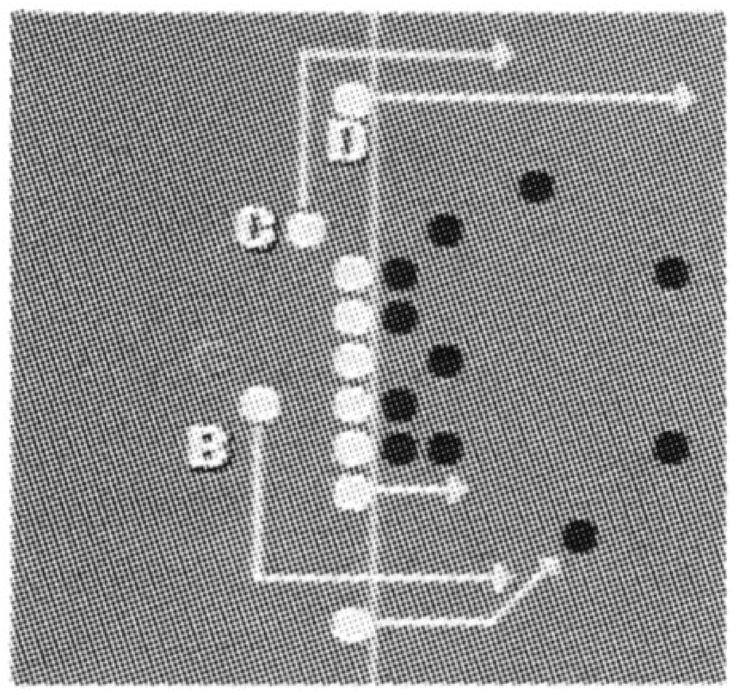
ディープスラント



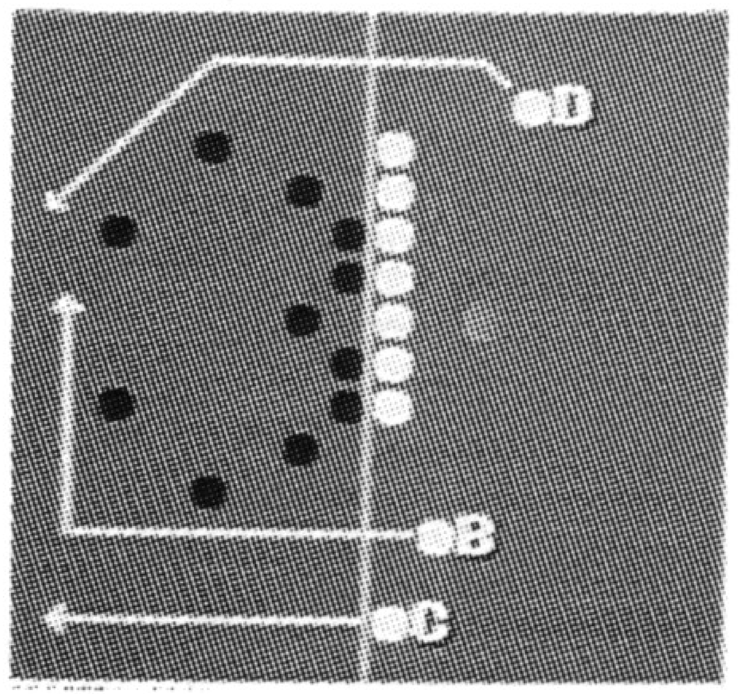
レフトディープ



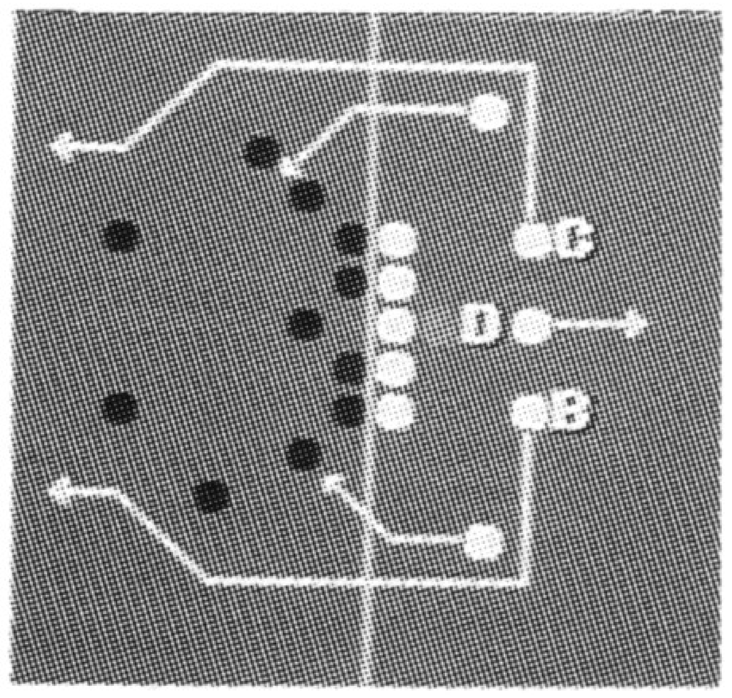
ミドルスラント



☆ショットガン

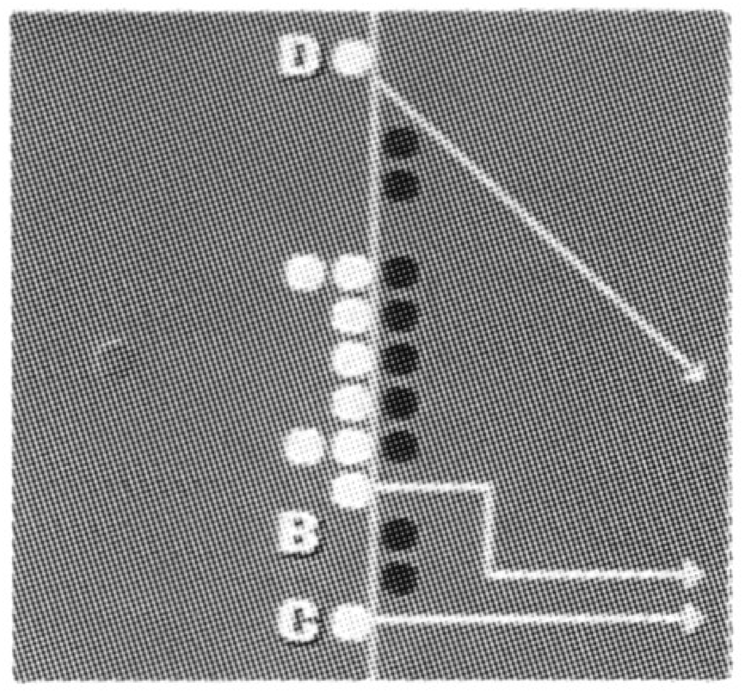


☆スプレッド

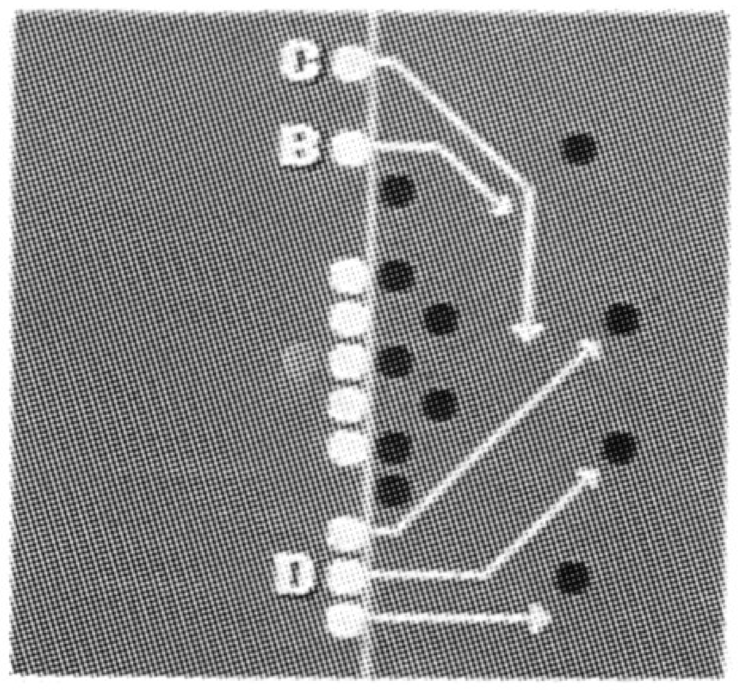


カミカゼ

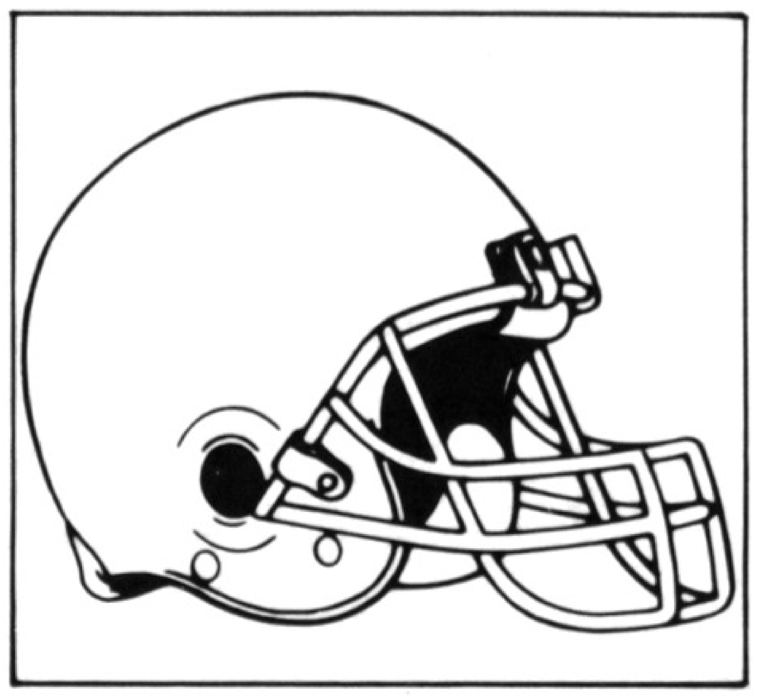
FOOT BALL FRENZY



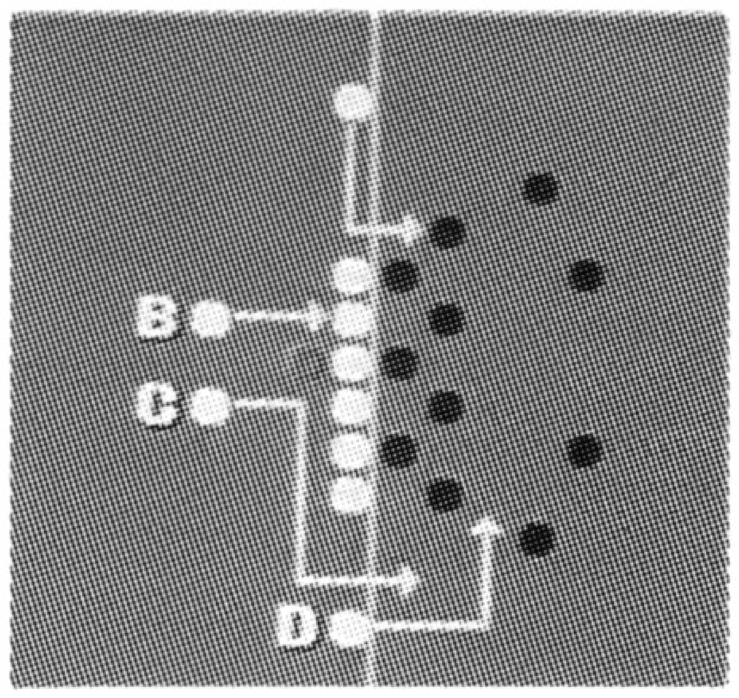
ヘイルメアリ



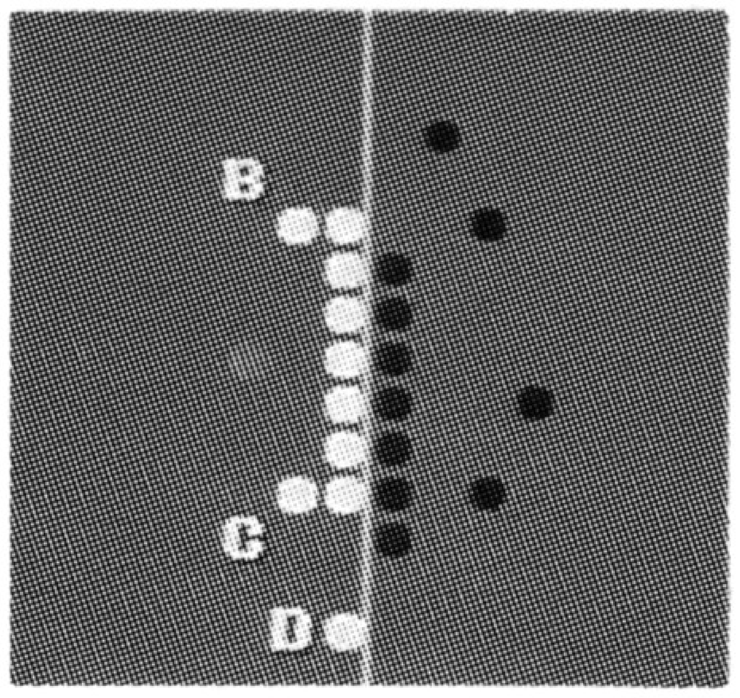
クロスピック



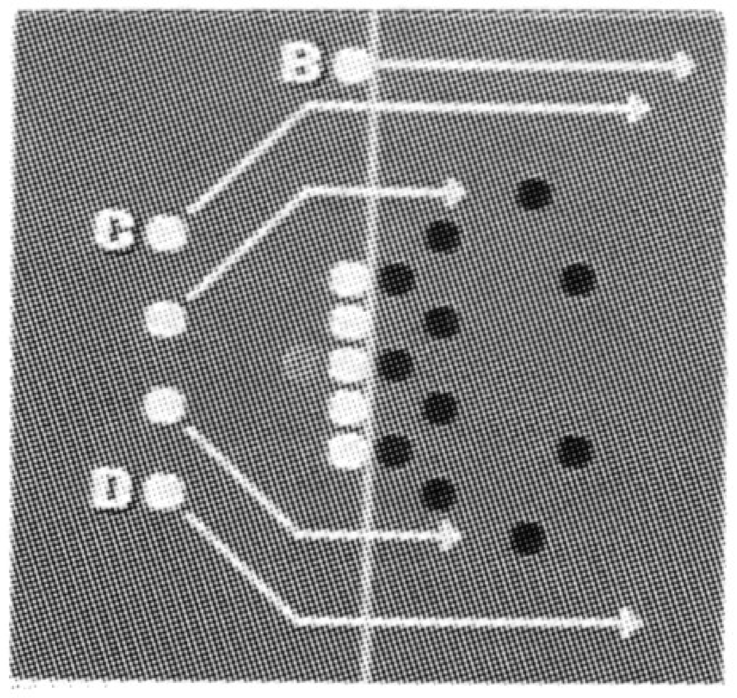
RUN PLAY



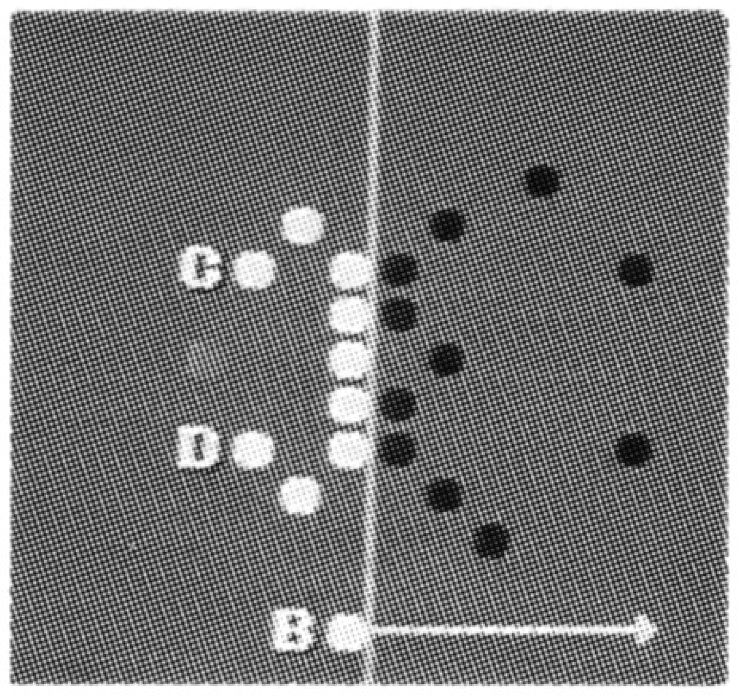
☆オープンセット



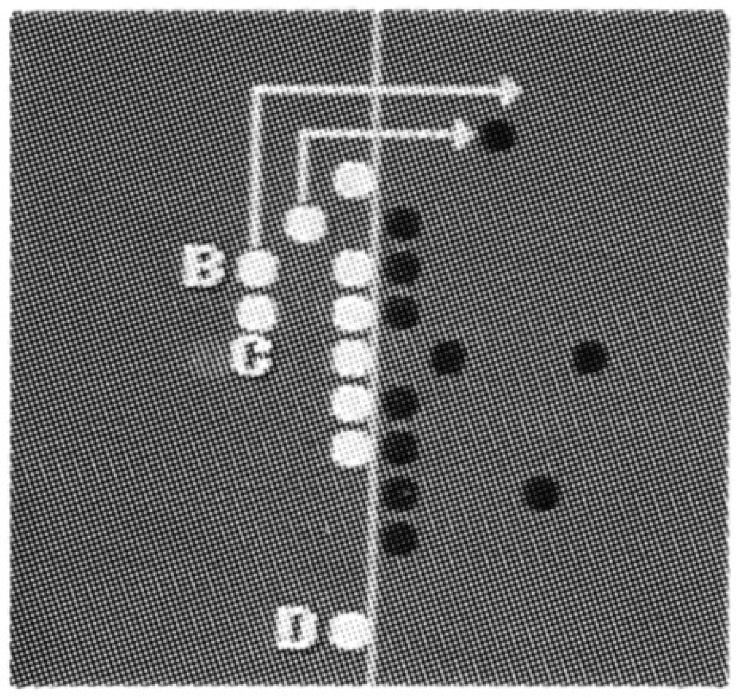
ブラストラン



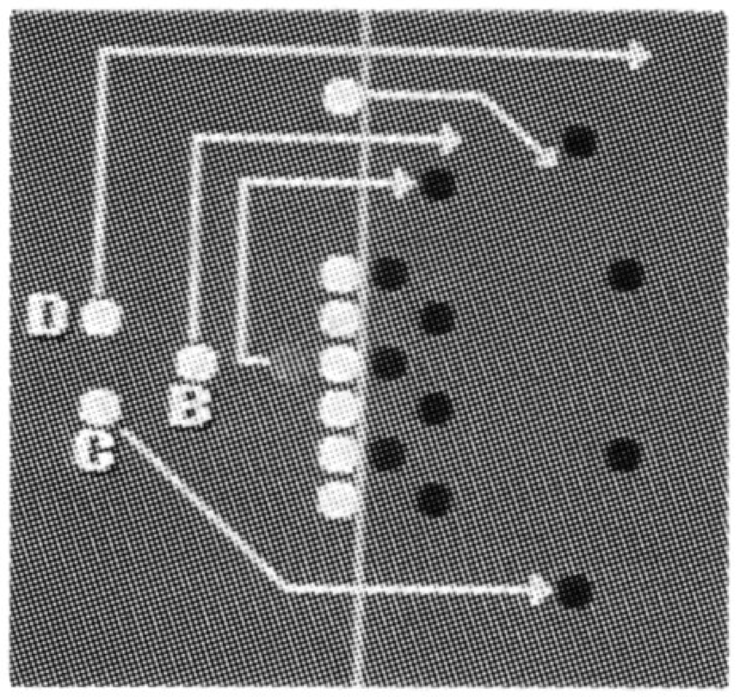
Tーボーン



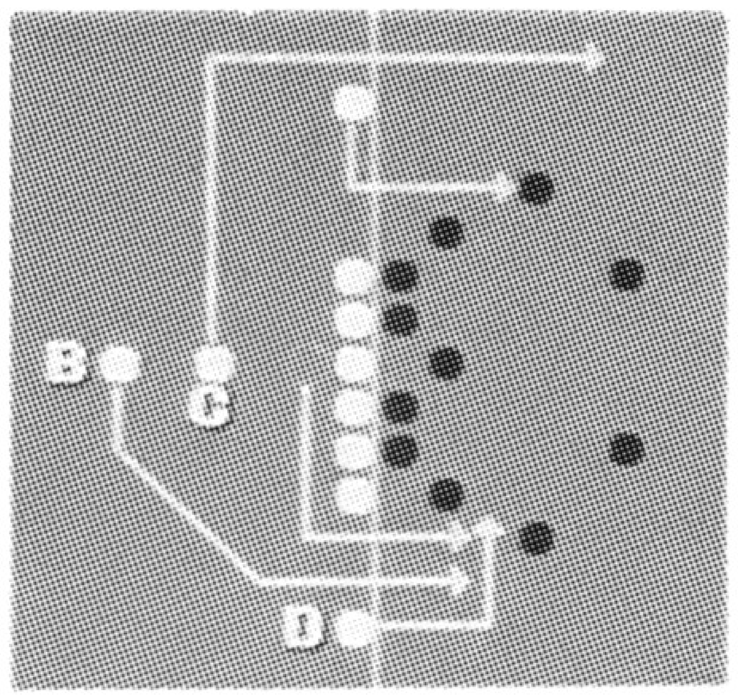
ショットガン



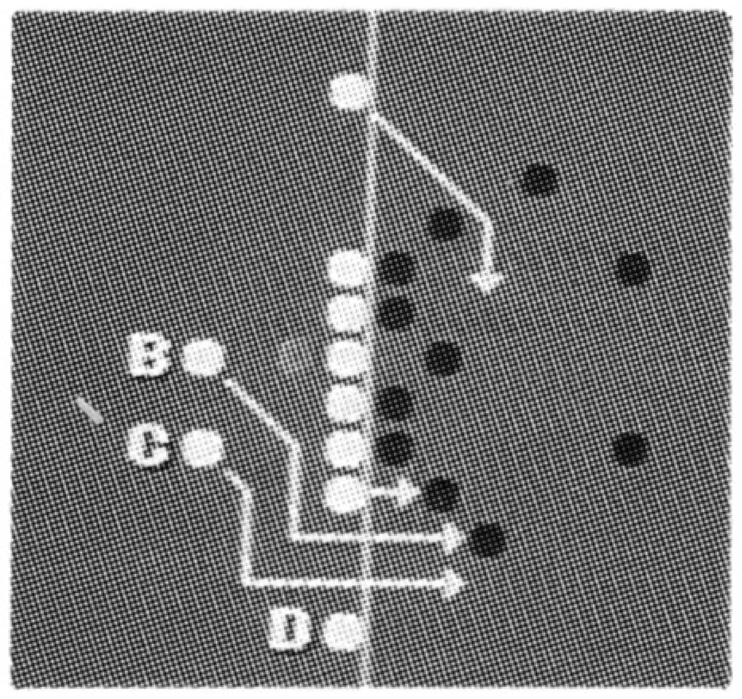
レフトオプション



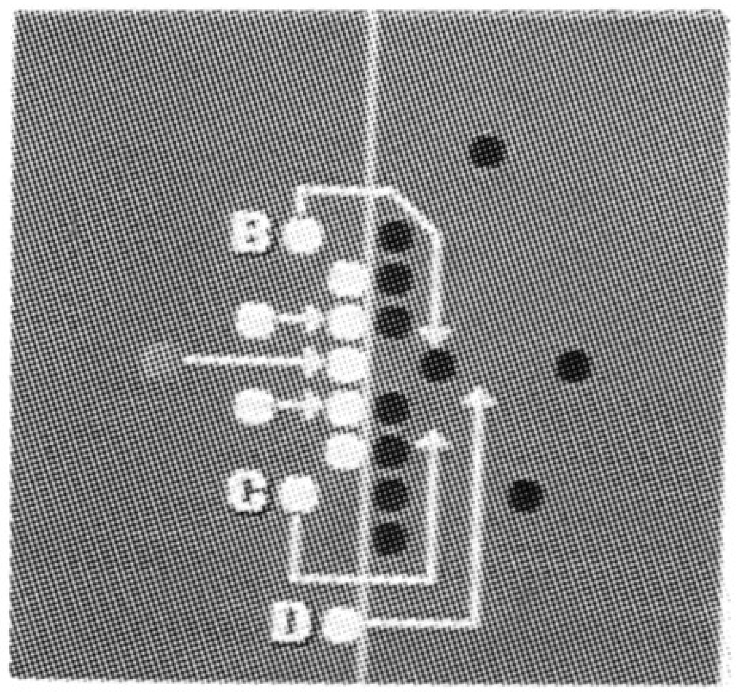
☆ウィッシュボーン



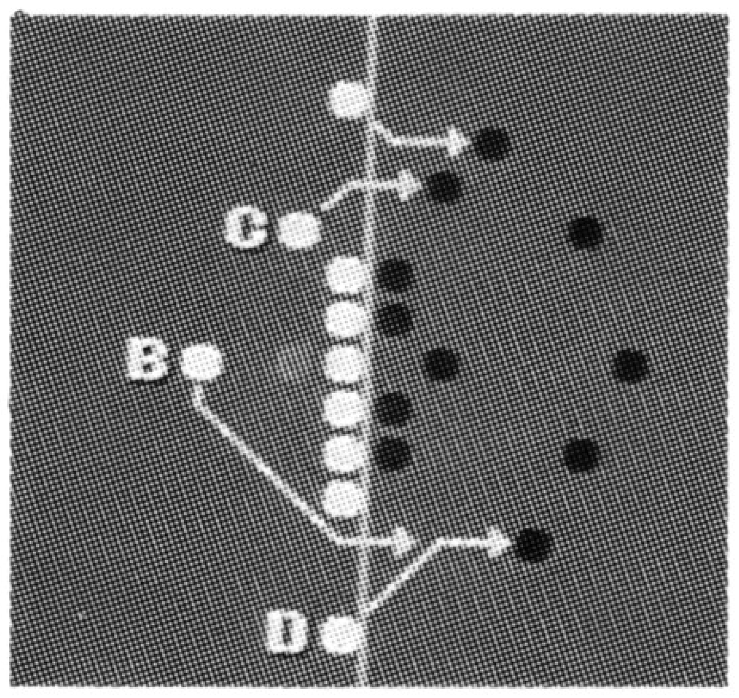
☆Ｉフォーメーション



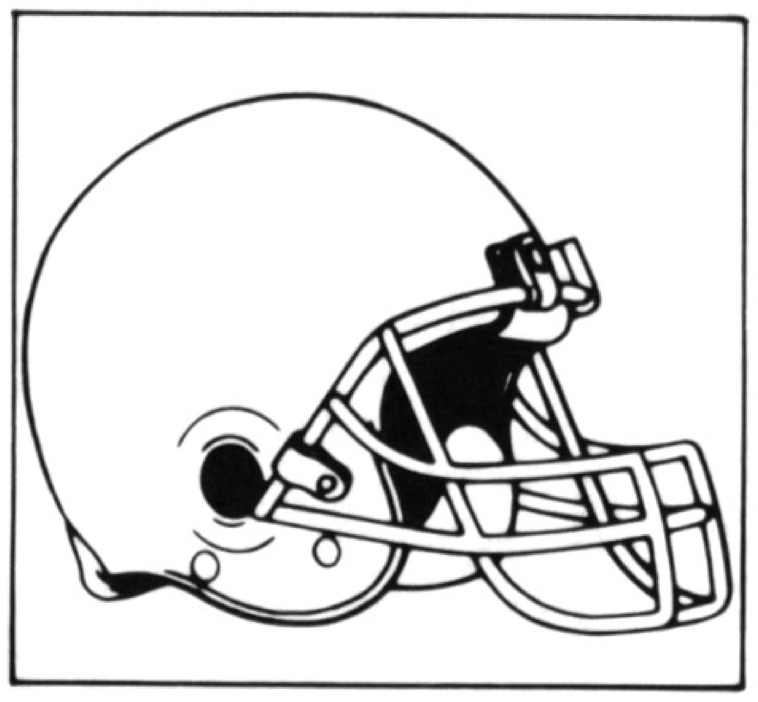
☆ストロングサイドセット



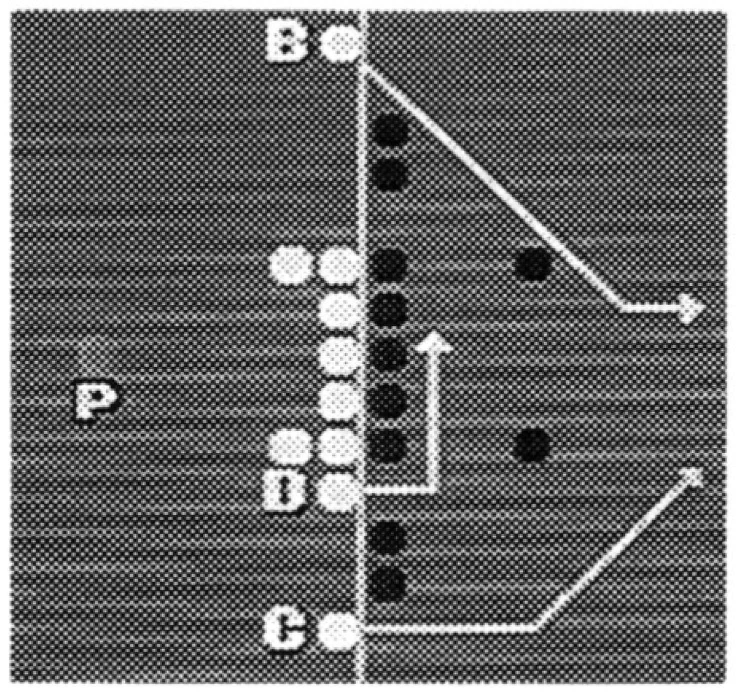
☆QBスニーク



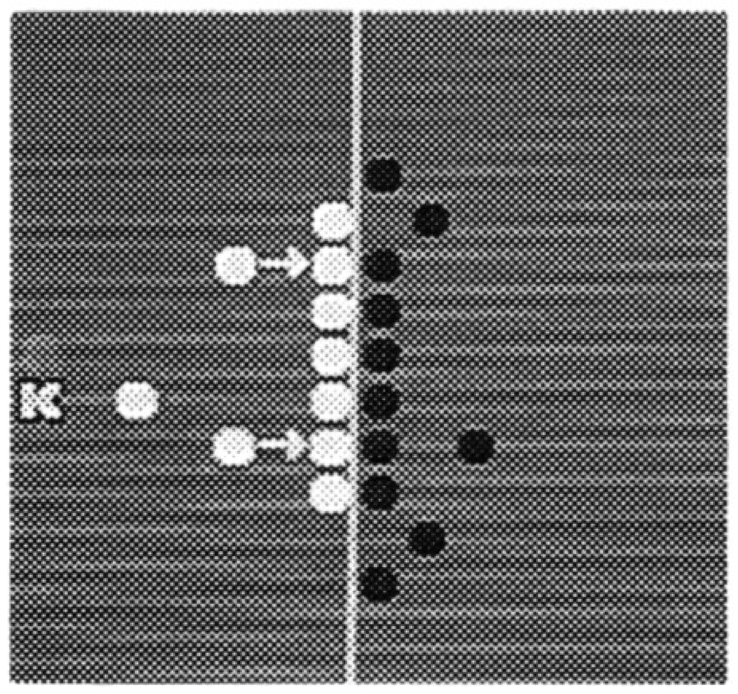
シングルセットバック



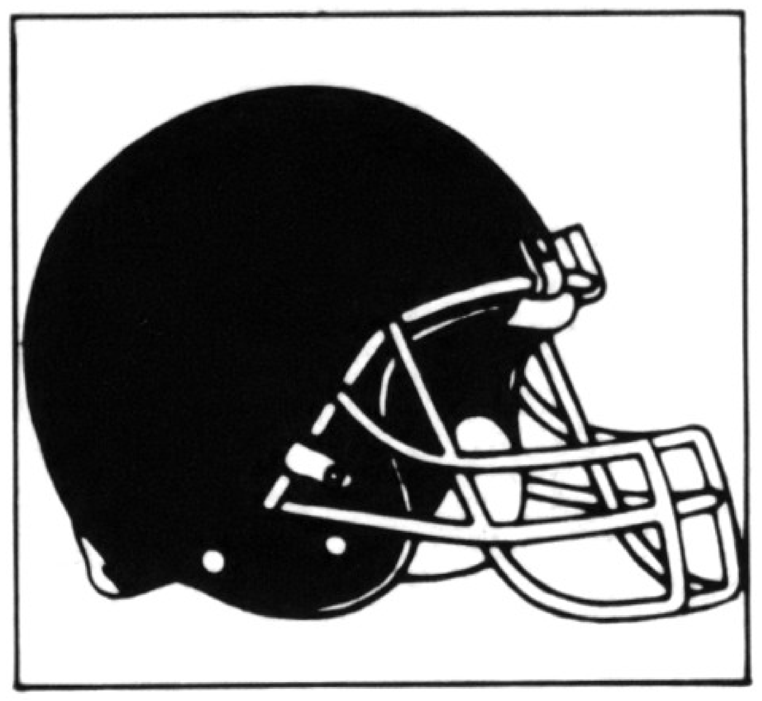
KICK

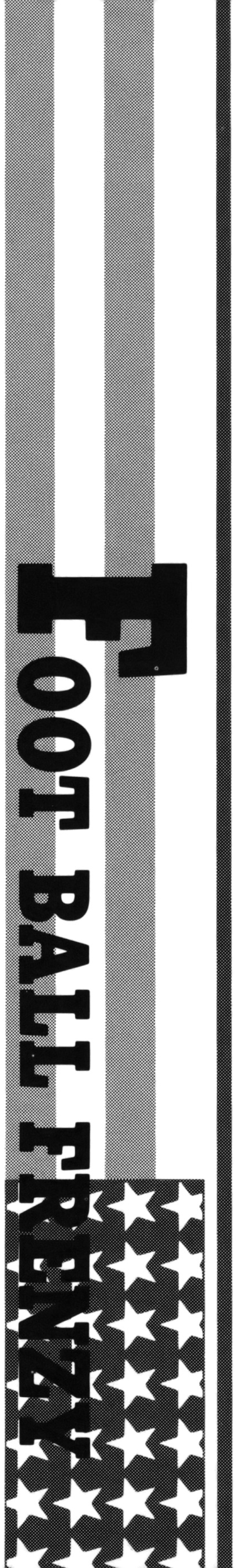


☆パントキック



☆ゴールキック





チーム紹介

BULLETS

「フットボールフレンジー」3強チームのひとつ。クォーターバックの機動力とともに、全体のレベルも非常に高い、人気No.1チームだ。

BISONS

「BULLETS」因縁のライバル。両チームのB－B対決は好カードのひとつで名勝負も多い。快速レシーバーが最大の武器だ。

COBRAS

近年、実力をつけ3強の一角をなすまでになった。粗削りだが機動力を中心に高い総合力を持つ。人気の上でも「BULLETS」を脅かす。

HIT MEN

中間グループのトップチーム。バランスが非常によい好チームで、上位チームにも十分に通用する。当たりの強い選手がそろっている。

PITBULLS

同じく中間グループのトップチーム。常に「台風の目」的な存在であり、そのため人気も高いハデなチームである。

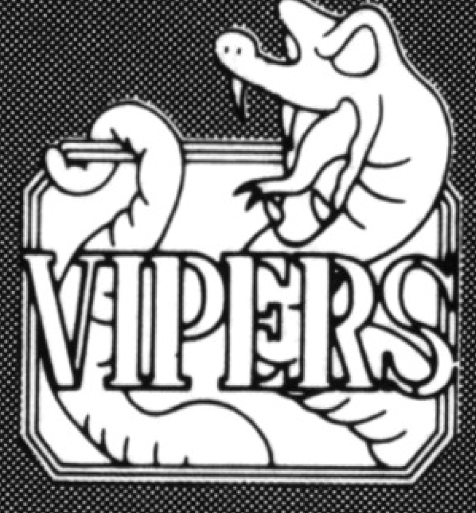
RHINOS

ごく平均的なチーム。実力的に飛び抜けた選手はいないが、各プレイをクセなく自在にこなし、好勝負を展開する。

CRUSHERS

クォーターバックに関しては上位にも十分通用するが、他の部分にはこれといって見るべきものがない。

VIPERS



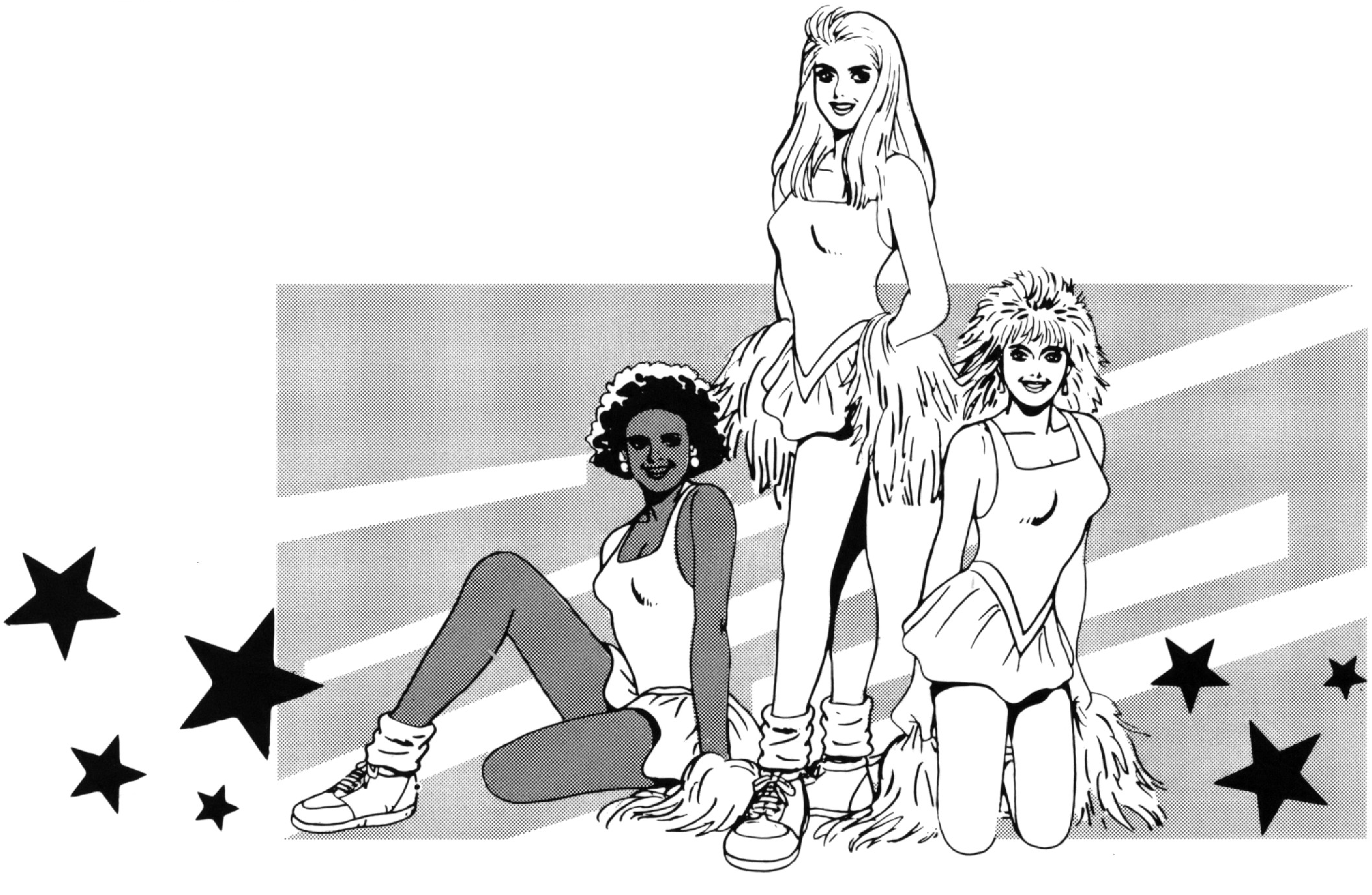
下位グループ3チーム中のひとつ。スピードを活かした攻撃がうまいが、今後上位を狙うにはディフェンス面の強化が課題。

WOLVES

現在は下位グループに位置するが、以前は俊足のレシーバーを揃え優勝経験もある。根強いファンが今も数多くいる。

SCUDS

万年下位チームから脱出すべく優秀なレシーバーが加わり戦力アップがなされた。レシーバーを活かしたパスプレイが鍵だ。



「フットボールフレンジー」用語集

【アウト・オブ・バウンズ】OUT OF BOUNDS
フィールドを囲むサイドラインとエンドラインの外側。ここに選手の体またはボールが触れた場合、プレイは中断される。

【インコンプリート】INCOMPLETE
パスがノーバウンドで捕球されないこと。パス不成功。

【インターセプト】INTERCEPT
パスが守備選手にノーバウンドで捕球され、横取りされること。この瞬間に攻撃権が移りタックルされた位置からファーストダウンとなる。

【エクストラポイント】EXTRA POINT
タッチダウン後のトライに成功した得点。

【オフェンス】OFFENSE
攻撃または攻撃チーム。

【キックオフ】KICK OFF
試合前・後半開始時やタッチダウン、フィールドゴール後のプレー再開時に行われるフリーキック。

【クォーター】QUARTER
ゲーム全体を4つに分けた単位。第1・2クォーターを前半、第3・4クォーターを後半と呼び、後半は新たにキックオフから開始されます。

【ゲームプラン】GAME PLAN
ゲームの戦術計画。

【ゲイン】GAIN
地域獲得、前進すること。

【コイン・トス】COIN TOSS
コインの裏表で試合開始のキックオフを決めること。

【セーフティ】SAFETY
得点の一種で自責点プレイ。

【ターンオーバー】TURN OVER
攻撃失敗などで起こる攻撃権の交替。

【タイムアップ】TIME UP

時間切れのこと。

【ダウン】DOWN

一回の攻撃の単位。

【タッチダウン】TOUCH DOWN

ボールをエンドゾーンに持ち込むか、エンドゾーンでパスを受け取ること。6点加算され、トライ・フォー・ポイントが与えられる。

【ディフェンス】DEFENSE

防御または防御するチーム。

【トライ・フォー・ポイント】TRY FOR POINT

タッチダウン後に攻撃チームに与えられる付加得点攻撃。

【パント】PUNT

ボールが地面につく前に蹴るキック。

【ファーストダウン】FIRST DOWN

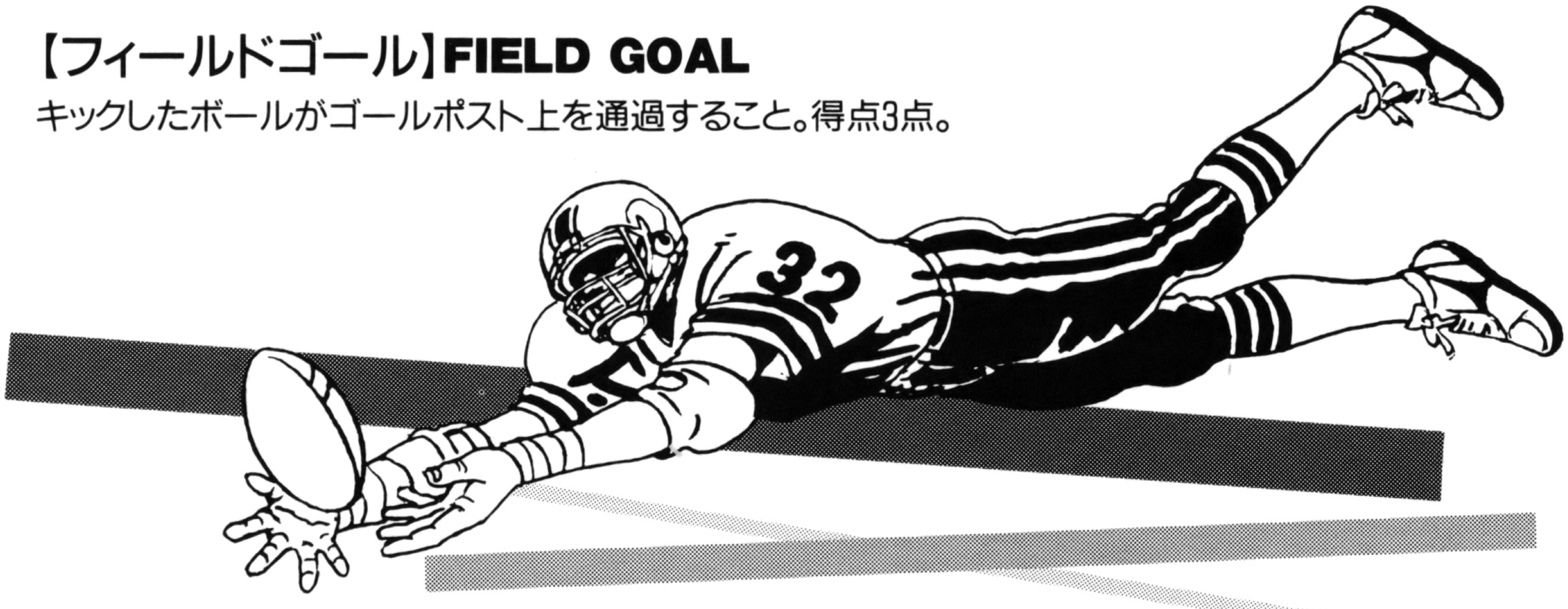
4回シリーズのダウンの1回目。または4回の攻撃権を得ること。

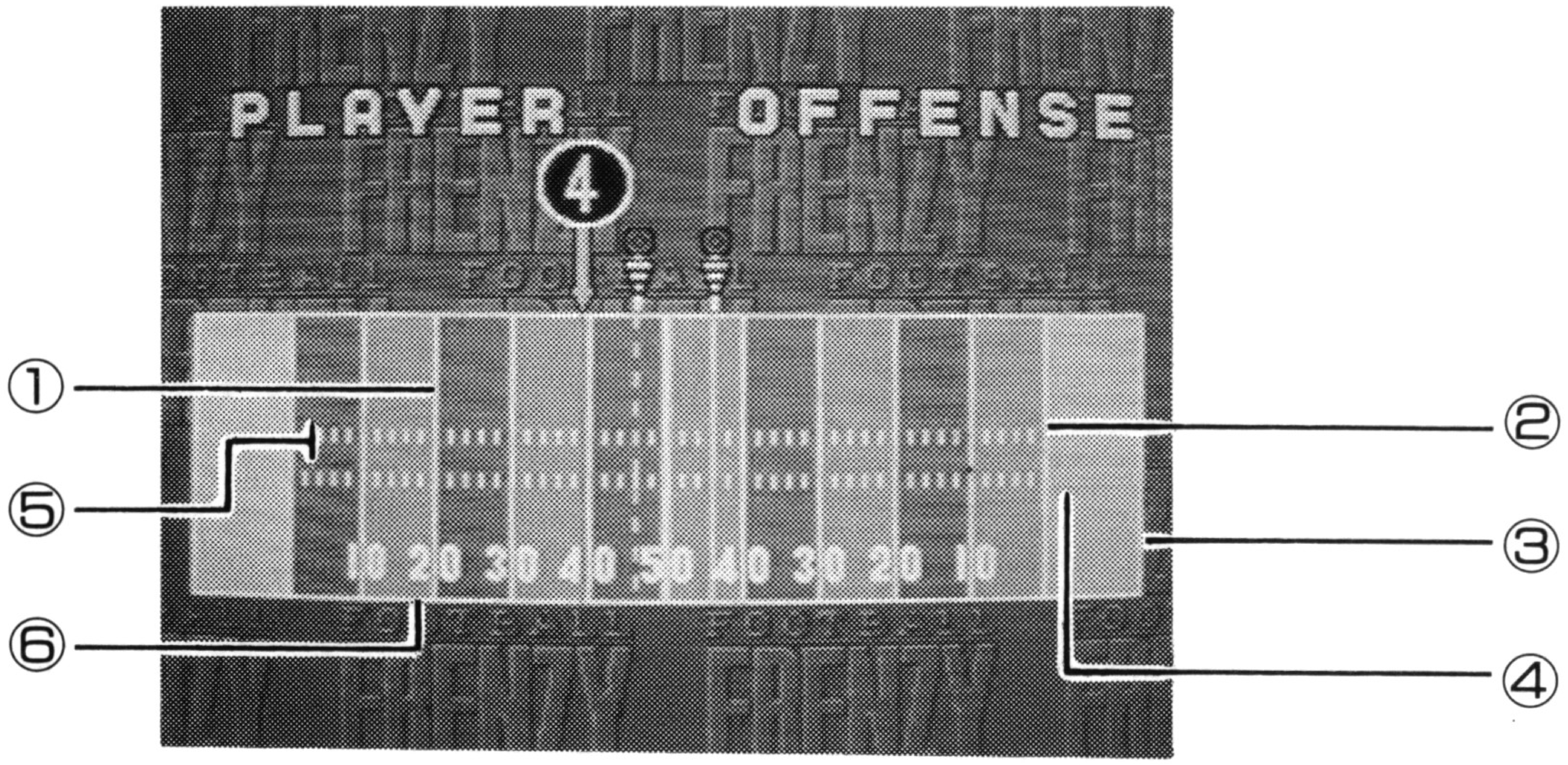
【ファンブル】FANBLE

ボールをいったん保有した選手がボールを落とすこと。パスを体にあてキャッチしそこねた場合も同様。相手チームがボールを押さえれば攻撃権は移る。

【フィールドゴール】FIELD GOAL

キックしたボールがゴールポスト上を通過すること。得点3点。





フィールド名称

①ヤードライン（5ヤードごとに引いてあるライン）
②ゴールライン
③エンドライン
④エンドゾーン（相手のここにボールを持ち込むとタッチダウン）
⑤3ヤードライン（トライの開始線）
⑥サイドライン

★得点表★

	エクストラポイント（成功したトライ）
タッチダウン ……………6点	タッチダウン ……………2点
フィールドゴール ………3点	フィールドゴール ………1点
セーフティ（相手に） ……2点	セーフティ（相手に） ……1点

★「フットボールフレンジー」勝利の手引き★

★ディフェンス時はBボタンをうまく使おう。プレイ中はボールに近い選手に操作が切り替わる。素早くタックルだ。

★チームのオリジナルフォーメーション以外にも、キミだけの得意フォーメーションを磨け。

★50個のフォーメーションの長所、短所を理解しよう。そうすればさらに攻撃は変幻自在となるゾ。

★ディフェンスの時は相手がなぜそのフォーメーションを選んだかを考えよう。クセを見抜けばインターセプトの可能性がグンと高くなる。

★パスを出すと見せかけてそのまま走り込め。ランプレイで、まさかの中央突破など、とにかく相手の裏をかこう。

FOOT BALL FRENZY

NEOGEOテレフォンサービス
☎06(339)0110
※電話番号はよく確かめて、お間違えなく。

NGCD-034

FOOT BALL FRENZY™

SNK